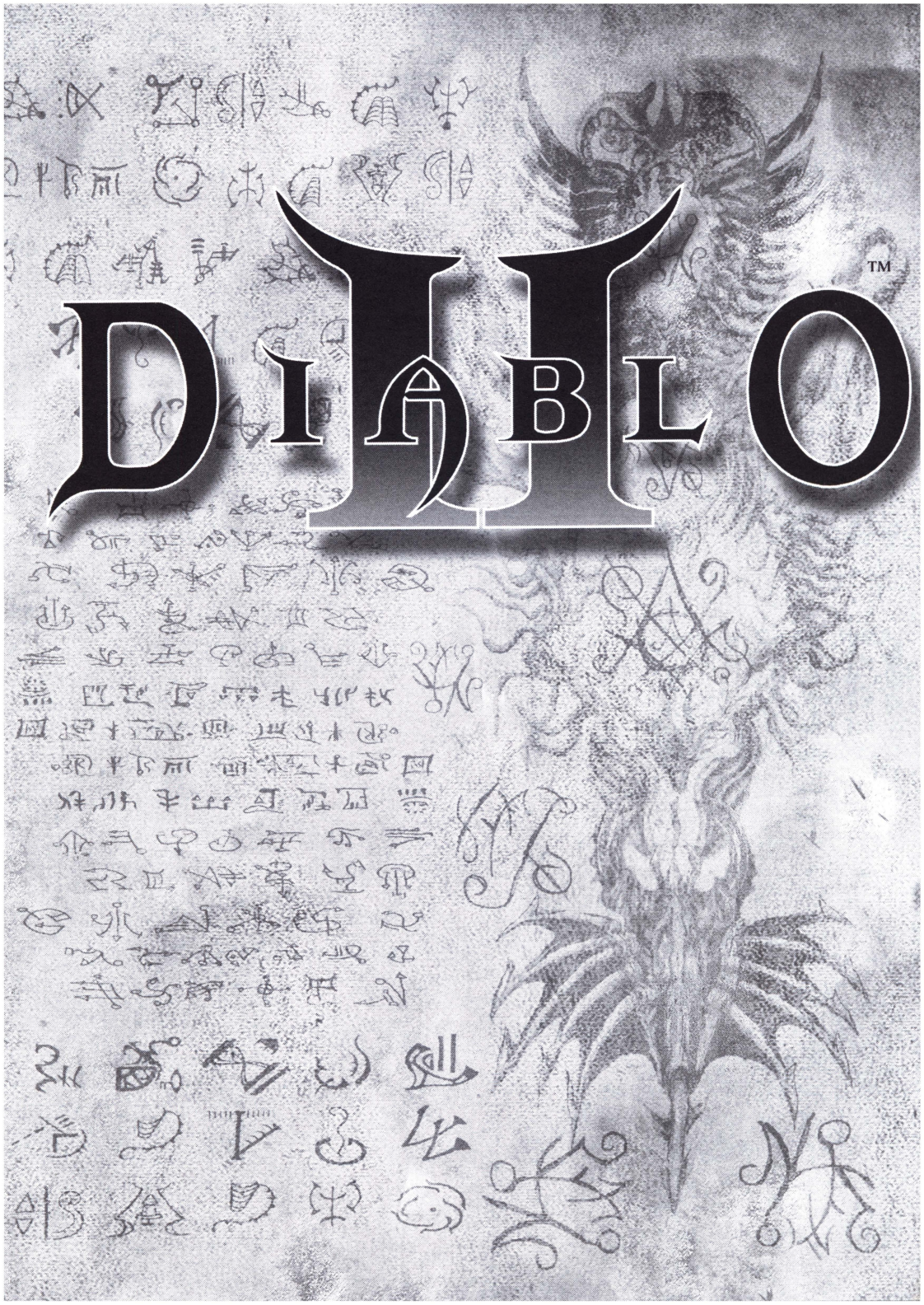
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
FREIER ZUGANG zum Battle.net.
DIABLO II
battle.net
SPIELBAR ÜBER EUROPÄISCHE SERVER


DIABLO II
TM

Copyright © 2000 by Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

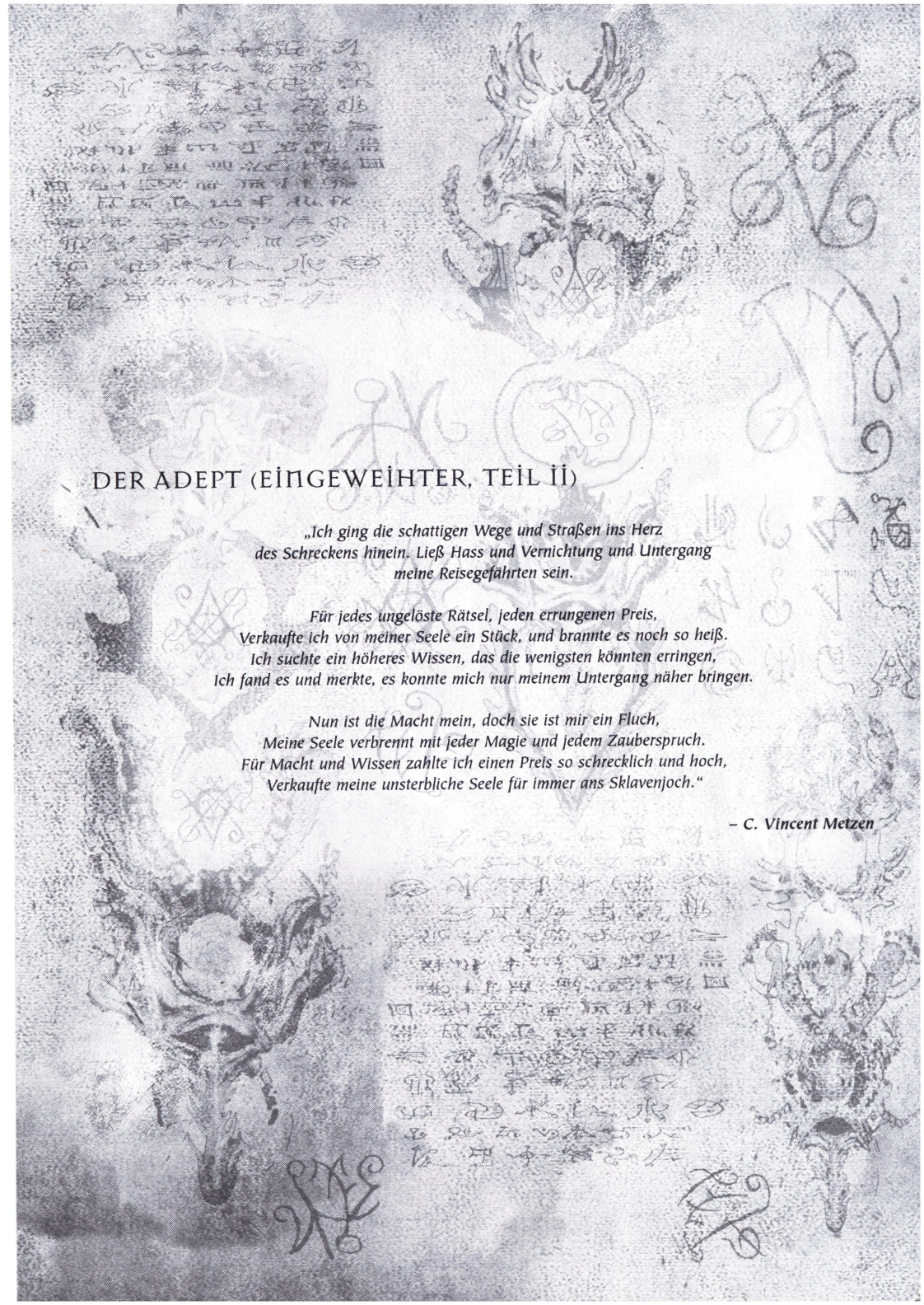
Die Benutzung dieser Software unterliegt den Bedingungen der mitgelieferten Endbenutzer-Lizenzvereinbarung. Sie müssen sich mit der Endbenutzer-Lizenzvereinbarung einverstanden erklären, bevor Sie dieses Produkt benutzen können. Die Benutzung von Blizzards Online-Spielnetzwerk, Battle.net, ist von Ihrer Akzeptanz der Battle.net-Benutzervereinbarung abhängig.

StarCraft und Brood War sind Warenzeichen, und Diablo, Battle.net, Blizzard Entertainment und Warcraft sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Havas Interactive, Inc. und/oder seiner zu 100% in eigenem Besitz befindlichen Tochterfirmen in den USA und/oder anderen Ländern. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratory. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

BINK VIDEO Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2000 by RAD Game Tools, Inc

Blizzard Entertainment
Robert-Bosch-Str.32
63303 Dreieich

0180 50 77 43 53	Direktverkauf
06103 99 40 35	Technischer Support – Fax
06103 99 40 40	Technischer Support
http://www.blizzard.de	World Wide Web
support@blizzard.de	Technischer Online-Support



DER ADEPT (EINGEWEIHTER, TEIL II)

„Ich ging die schattigen Wege und Straßen ins Herz
des Schreckens hinein. Ließ Hass und Vernichtung und Untergang
meine Reisegefährten sein.

Für jedes ungelöste Rätsel, jeden errungenen Preis,
Verkaufte ich von meiner Seele ein Stück, und brannte es noch so heiß.
Ich suchte ein höheres Wissen, das die wenigsten könnten erringen,
Ich fand es und merkte, es konnte mich nur meinem Untergang näher bringen.

Nun ist die Macht mein, doch sie ist mir ein Fluch,
Meine Seele verbrennt mit jeder Magie und jedem Zauberspruch.
Für Macht und Wissen zahlte ich einen Preis so schrecklich und hoch,
Verkaufte meine unsterbliche Seele für immer ans Sklavenjoch.“

– C. Vincent Metzen

✦ Inhalt ✦

So geht's los 6
Problemlösungen 7
Technischer Support und Kontakte 8
Tutorial 9
Spiel-Menüs 13
So steuern Sie Ihren Charakter 17
Lernen Sie die Stadt kennen 23
So entwickeln Sie Ihren Charakter 26
Multiplayer 29
Charakter-Klassen 36
- Die Amazone 36
- Der Barbar 37
- Der Totenbeschwörer 38
- Der Paladin 39
- Die Zauberin 39

Fertigkeiten und Fähigkeiten 41
- Fertigkeiten der Amazone 42
- Fertigkeiten des Barbaren 47
- Fertigkeiten des Totenbeschwörers 52
- Fertigkeiten des Paladins 55
- Fertigkeiten der Zauberin 61

Gegenstände 65
Ex Libris Horadrim 72
Karte von Sanktuario 78
Encyclopaedia Sanctuaria 79
- Die westlichen Königreiche 80
- Die großen Wüsten von Aranoch 82
- Kehjistan und Kurast 85
- Die Untoten 87

Mitwirkende 88

So geht's los

Systemanforderungen

Computer: Diablo II benötigt einen IBM-PC oder 100% kompatiblen Computer mit einem Pentium-Prozessor (233 MHz oder schneller). Ihr Computer muss für den Einzelspieler-Modus über wenigstens 32 MB RAM und für den Multiplayer-Modus oder die erweiterten 3D-Grafikfeatures über mindestens 64 MB RAM verfügen.

Betriebssystem: Sie müssen Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 (mit Servicepack 5) oder Windows 2000 (das Sie mit lokalen Administrator-Rechten benutzen) installiert haben, um Diablo II auf Ihrem System spielen zu können.

Steuerung: Es werden eine Tastatur und eine 100% Microsoft®-kompatible Maus benötigt. Diablo II funktioniert nicht mit Gamepads oder Joysticks.

Laufwerke: Es werden ein 4fach-CD-ROM-Laufwerk und eine Festplatte mit 650 MB freiem Speicherplatz (Einzelspieler) oder 950 MB freiem Speicherplatz (Multiplayer) benötigt.

Grafik: Diablo II benötigt einen SVGA-Monitor und eine DirectDraw®-kompatible Grafikkarte. Sie müssen DirectX® 6.1 oder höher auf Ihrem System installiert haben, um das Spiel benutzen zu können. (Auf der Diablo II-Installations-CD wird DirectX 7.0a mitgeliefert.) Diablo II unterstützt auch erweiterte Grafikfeatures, wenn Sie eine 3D-Beschleunigerkarte benutzen, die kompatibel zu den Direct3D®- oder Glide®-APIs ist. Um diese erweiterten Grafikfeatures benutzen zu können, muss Ihre 3D-Karte mindestens 8 MB Textur-RAM haben.

Sound: Diablo II funktioniert mit jeder Soundkarte, die mit DirectX 6.1 oder höher kompatibel ist. Um die Musik des Spiels wiederzugeben, muss Ihre Soundkarte so konfiguriert sein, dass sie „Digitalaudio" wiedergibt. Einige Soundkarten, die mit den EAX- und EAX2-Sounderweiterungen kompatibel sind, werden ebenfalls unterstützt.

Multiplayer-Verbindungen: Für den Zugang zu Blizzards Online-Spielservice benötigen Sie eine Internet-Verbindung mit niedriger Latenz, die Unterstützung für 32-Bit-Anwendungen bietet und mindestens 28.8 Kbps schnell ist. Multiplayer-Spiele, die über LAN gespielt werden, benötigen ein TCP/IP-Netzwerk.

So installieren Sie Diablo II

Legen Sie die Diablo II-Installations-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn Ihr Computer „AutoPlay" unterstützt, erscheint das Diablo II-Installationsmenü automatisch auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie den Punkt „Diablo II installieren" in der Liste an, um mit der Installation zu beginnen. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nachdem das Spiel erfolgreich installiert wurde, wird Ihrem Startmenü eine Verknüpfung zu Diablo II hinzugefügt.

Wenn Ihr System kein AutoPlay unterstützt, müssen Sie das „Arbeitsplatz"-Icon auf Ihrem Desktop öffnen und den Laufwerksbuchstaben anwählen, der Ihr CD-ROM-Laufwerk repräsentiert. Doppelklicken Sie auf das „Setup"-Icon, und setzen Sie den Vorgang wie oben beschrieben fort.

So installieren Sie DirectX

Stellen Sie sicher, dass sich die Diablo II-Installations-CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet. Wenn Sie mit der Installation beginnen, stellt Diablo II automatisch fest, ob Sie DirectX installiert haben. Wenn Sie Ihre Version von DirectX aktualisieren müssen oder es noch gar nicht installiert haben, werden Sie dazu aufgefordert. Da Diablo II nicht ohne DirectX gespielt werden kann, empfehlen wir Ihnen, DirectX sofort zu installieren, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Falls Sie Probleme mit Diablo II haben, sollten Sie sich den Abschnitt „Problemlösungen" ansehen, bevor Sie sich mit dem technischen Kundendienst in Verbindung setzen.

PROBLEMLÖSUNGEN

Diablo II erfordert, dass Sie Microsofts DirectX 6.1 oder höher installiert haben und dass Ihre Grafik- und Soundkarten kompatibel zu DirectX 6.1 sind. DirectX 7.0a wird auf der Diablo II-Installations-CD mitgeliefert und kann installiert werden, indem Sie im Optionen-Menü des Installationsprogramms die Option „DirectX 7 installieren" anwählen. Die häufigsten Probleme bei DirectX-Spielen werden durch alte oder überholte Gerätetreiber für Ihre Sound- und Grafikkarten verursacht. Wenn Sie Probleme mit Diablo II haben, sollten Sie sich zuerst mit dem Hersteller Ihrer Grafik- bzw. Soundkarte in Verbindung setzen (entweder über deren Websites oder per Telefon), um sich zu informieren, woher Sie die neuesten Treiber beziehen können. Die neuesten Informationen zu Problemlösungen finden Sie in den Support-HTML-Dateien, die sich auf der Installations-CD befinden. Klicken Sie auf den Link „Support" im Installationsmenü, um auf diese Informationen zuzugreifen.

Ich versuche, Diablo II unter Windows 2000 starten, aber meine CD wird nicht erkannt.

In Windows 2000 müssen Sie als Benutzer mit Administrator-Rechten auf Ihrer lokalen Maschine angemeldet sein, um das Spiel richtig installieren und spielen zu können.

Ich verwende Windows NT 4.0, aber der Grafiktest schlägt fehl.

Stellen Sie sicher, dass Sie das Servicepack 5 oder höher installiert haben. Sie finden die neuesten Servicepacks auf Microsofts Website: http://support.microsoft.com

Ich verwende Windows NT 4.0 und habe eine 3D-Karte, aber der Grafiktest gibt mir nicht die Möglichkeit, Direct3D zu benutzen.

Sie müssen eine Glide-fähige Grafikkarte haben, um den 3D-Modus unter Windows NT 4.0 auszuführen. Direct3D-Karten werden unter diesem Betriebssystem nicht unterstützt.

Ich kann keine Videos sehen, wenn ich Diablo II starte.

Dieses Problem hängt gewöhnlich mit älteren oder inkompatiblen DirectX- oder Glide-Treibern zusammen. Diablo II wird im 640x480-Modus während des Spiels selbst und im 800x600-Modus in den Spiel-Menüs und in den Battle.net-Bildschirmen dargestellt. Einige Grafikkarten haben ein Problem, wenn DirectX automatisch zwischen verschiedenen Auflösungen umschaltet. Stellen Sie sicher, dass Sie die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte auf Ihrem System installiert haben und Windows richtig eingestellt ist, sodass es Ihren Monitor erkennt.

Diablo II lädt, aber wenn ich eine Zeit lang gespielt habe, erhalte ich einen DirectSound-, einen DirectDraw- oder einen Ausnahmefehler.

Diese Probleme hängen direkt sowohl mit den DirectSound- als auch mit den DirectDraw-Treibern zusammen, die in Ihrem System verwendet werden. Um diese Probleme zu beheben, sollten Sie sich die neuesten DirectX-kompatiblen Grafiktreiber vom Hersteller Ihrer Grafikkarte besorgen. Wenn das Problem weiterhin besteht, setzen Sie sich bitte mit unserem technischen Kundendienst in Verbindung oder besuchen den Online-Support auf unserer Website http://www.blizzard.com/support/.

Ich höre in Diablo II weder Musik noch Soundeffekte.

Stellen Sie sicher, dass Ihre Soundkarte kompatibel zu DirectX 6.1 oder höher ist. Soundkarten, die von Microsofts DirectX nicht unterstützt werden, funktionieren nicht mit Diablo II. Installieren Sie DirectX 7.0a von der Diablo II-Installations-CD. Sie sollten sich auch mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte in Verbindung setzen, um die neuesten Treiber für Ihr System und Informationen zu deren Installation zu erhalten.

Ich höre während des Spiels Rauschen, Echos oder Feedbacks.

Dies liegt gewöhnlich an veralteten Soundkartentreibern. Setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte in Verbindung, um neueste Treiber zu erhalten. Sie sollten auch Ihre Lautstärke-Einstellungen kontrollieren, indem Sie auf das Startmenü klicken und danach die Ordner „Programme / Zubehör / Unterhaltungsmedien" (in dieser Reihenfolge) öffnen. Wählen Sie die Option „Lautstärkeregelung" an. Sie können nun die Lautstärke verstellen, indem Sie die Schieberegler nach oben oder unten verschieben.

Warum sehe ich nur einen schwarzen Bildschirm, wenn ich Diablo II starte?

Entweder ist Ihre Grafikkarte nicht kompatibel mit DirectX, oder Sie verwenden eine ältere Version von DirectX. Sie müssen DirectX 7.0a von der Diablo II-Installations-CD und/oder DirectX-kompatible Treiber vom Hersteller Ihrer Grafikkarte installieren.

Funktioniert Diablo II auf meinem Cyrix M2-, AMD K6-2-, Athlon- oder einem anderen Pentium 233-äquivalenten (oder besseren) Computer?

Ja, aber Cyrix-Prozessoren müssen mindestens 250 MHz haben.

Kann ich Diablo II auf Systemen benutzen, die langsamer als 233 MHz sind?

Diablo II wurde so optimiert, dass es am besten auf einem Pentium 233 oder einem schnelleren Prozessor funktioniert. Das Spiel kann zwar auf Systemen, die langsamer als ein Pentium 233 sind, gestartet werden, allerdings funktioniert es dann eventuell nicht richtig oder läuft nur sehr langsam.

Besteht die Möglichkeit, die Vollversion von Diablo II auch ohne CD zu spielen?

Nein. Die Diablo II-Spiel-CD muss im CD-ROM-Laufwerk liegen, damit das Spiel benutzt werden kann.

Mein CD-Laufwerk läuft ständig hoch und bleibt wieder stehen, während ich spiele, wodurch mein System stark gebremst wird.

CD-ROM-Laufwerke, die häufig stehen bleiben, können Pausen hervorrufen, wenn auf Daten zugegriffen wird, da die CD dann erst wieder auf Drehzahl kommen muss, bevor die benötigten Daten von der CD gelesen werden können. Dies kann passieren, wenn Sie den Musikstream im Sound-Optionen-Menü des Spiels ausgeschaltet haben. Wenn der Musikstream aktiviert bleibt (auch wenn er auf eine sehr niedrige Lautstärke gestellt wurde), verhindert dies, dass die CD beschleunigt und abbremst, sodass die Zugriffe wesentlich effizienter erfolgen.

Kann ich Diablo II auf einem komprimierten Laufwerk installieren?

Ja. Wir empfehlen dies allerdings nicht, da die Spielleistung darunter leiden kann.

Technischer Support und Kontakte

Online-Support

Blizzard Entertainment bietet neueste Nachrichten, Software-Updates, Produktdemos, Überblicke, technischen Support und vieles mehr bei folgenden Online-Diensten an:

Internet:	support@havas-interactive.de
World Wide Web:	http://www.blizzard.com
	http://www.battle.net

Zusätzlicher Support

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND GmbH
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich

Montag – Freitag von 10 – 19 Uhr
Tel: 06103 99 40 40
Fax: 06103 99 40 35

http://www.havas-interactive.de

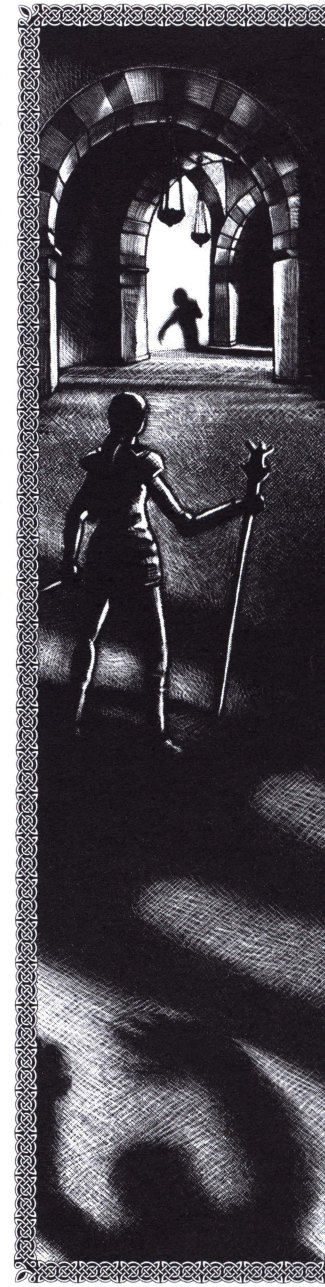
Bevor Sie den technischen Support anrufen ...

Falls Sie Probleme haben, sollten Sie sich den Abschnitt „Problemlösungen" ansehen, bevor Sie den technischen Support anrufen. Wir erhalten jeden Tag viele Anrufe und können Ihre Anfrage effizienter beantworten, wenn Sie folgende Informationen vorliegen haben:

- Der Hersteller Ihres Computers und CPU-Typ sowie -Geschwindigkeit.
- Wie viel RAM hat Ihr System?
- Die Version und Art des Betriebssystems, das Sie verwenden.
- Der Hersteller und das Modell Ihrer Grafik- und Soundkarte sowie Ihres Modems.

UNTER DER NUMMER DES TECHNISCHEN SUPPORTS WERDEN KEINE TIPPS ZU SPIELEN GEGEBEN.

TUTORIAL



BEVOR SIE ANFANGEN ...

Ein kurzer Hinweis zur Terminologie: In diesem Handbuch werden Sie vermutlich einige Ausdrücke finden, die Ihnen möglicherweise unbekannt sind. Da ein großer Teil Ihrer Interaktion im Spiel über die Maus abläuft, sollten Sie mit einigen Maus-spezifischen Ausdrücken vertraut sein. Die Begriffe „Klicken" oder „Linksklicken" bezeichnen einen kurzen Druck und schnelles Wiederloslassen der Maustaste oben links. Der Begriff „Rechtsklicken" bezeichnet einen kurzen Druck und schnelles Wiederloslassen der Maustaste oben rechts. Mit „Doppelklick" ist gemeint, dass Sie die obere linke Maustaste zweimal schnell hintereinander drücken. Einige moderne Mäuse haben drei oder mehr Tasten. Weiter hinten im Handbuch finden Sie spezielle Anleitungen für diese Mäuse.

Hinweis für Macintosh-Benutzer: Immer wenn sich die Anleitung auf einen „Rechtsklick" bezieht, können Benutzer mit einer 1-Tasten-Maus die Befehlstaste (⌘) gedrückt halten, um dieselbe Funktion auszuführen. Wenn Sie eine programmierbare Mehr-Tasten-Maus haben, können Sie die Funktionen der zusätzlichen Tasten im Optionen-Menü des Spiels einstellen.

Wenn mit einer Taste der Tastatur dieselbe Aktion ausgeführt werden kann, die Sie normalerweise durch einen Mausklick auf dem Bildschirm ausführen, wird diese Taste als „Tastaturkürzel" bezeichnet. Wenn wir uns in diesem Handbuch auf eine Aktion beziehen, die ein Tastaturkürzel hat, wird das Tastaturkürzel **fett** gedruckt. Zum Beispiel ist das Tastaturkürzel, mit dem Sie bestimmen, ob Ihr Charakter standardmäßig „Geht" und „Rennt", die „**R**"-Taste.

SO STARTEN SIE DAS SPIEL

Nachdem Sie Diablo II auf Ihrem Computer installiert haben (mehr dazu im Abschnitt „So geht's los" dieser Anleitung), sollten Sie sicherstellen, dass sich die Diablo II-Spiel-CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet. Wenn bei Ihrem Computer die „AutoPlay"-Option aktiviert ist, erscheint, nachdem Sie die Spiel-CD eingelegt haben, das Diablo II-Menü mit einer Reihe von Optionen. Falls AutoPlay nicht eingeschaltet ist, können Sie dieses Menü aufrufen, indem Sie das „**Arbeitsplatz**"- **Symbol** öffnen und auf Ihr CD-ROM-Laufwerk doppelklicken. Suchen Sie das Programm „**Setup**", und doppelklicken Sie auf das Icon. Nach dem Erscheinen des Diablo II-Menüs wählen Sie in der Liste der zur Verfügung stehenden Optionen „Diablo II spielen" an.

Auswahl eines Charakters

Nachdem Diablo II geladen wurde, wählen Sie die Option „**Einzelspieler**" an. Dadurch gelangen Sie zum Bildschirm für die Charakterwahl, wo Sie einen Charakter aus der Liste der Charaktere, die Sie bereits erstellt haben, wählen können. Da Sie aber heute zum ersten Mal spielen, haben Sie noch keine Charaktere zur Verfügung. Daher müssen Sie „**Neuer Charakter**" anwählen und danach auf „**OK**" klicken oder einfach nur die **ENTER-Taste** drücken. Dadurch gelangen Sie zum Bildschirm für die Charaktererstellung. Zuerst wählen Sie die Klasse Ihres Helden aus. Dieser Bildschirm zeigt fünf Helden, die um ein Lagerfeuer herumstehen. Jeder Held repräsentiert einen unterschiedlichen Charaktertyp, auch „Klasse" genannt. Jede Klasse hat ihre eigenen Stärken und Schwächen und besitzt sehr unterschiedliche Fertigkeiten. Detaillierte Informationen über jede Klasse finden Sie in diesem Handbuch im Abschnitt „Charakter-Typen". Wählen Sie jetzt erst einmal die Amazone, indem Sie auf die blonde Kriegerin in der Lederrüstung klicken, die ganz links steht. Sie tritt einen Schritt vor, und Sie werden aufgefordert, Ihrem neuen Charakter einen Namen zu geben. Nachdem Sie den Namen eingegeben haben, drücken Sie auf **ENTER** oder klicken auf den „**OK**"-Knopf, und Ihr Spiel wird geladen.

Hinweis: Beim Erstellen von Charakteren ist es wichtig, darauf zu achten, dass der „Charaktername" zwischen 2 und 15 Zeichen lang ist. Charakternamen dürfen nur aus Groß- und Kleinbuchstaben (A-Z) bestehen. Zusätzlich können sie einen Bindestrich (-) oder einen Unterstrich (_) enthalten, solange diese Zeichen nicht am Anfang oder am Ende des Namens stehen. Leerzeichen oder Zahlen sind in den Charakternamen von Diablo II nicht zulässig.

Jetzt betreten Sie die Welt des Spiels

Nachdem das Spiel geladen wurde, stehen Sie mit Ihrem neuen Charakter in der Mitte des Basislagers der Schwestern vom Verborgenen Auge (den Jägerinnen aus dem Original-Diablo-Spiel). Ihr jeweiliger Ausgangspunkt wird in allen vier Akten von Diablo II als „Stadt" bezeichnet. Niemand kann Sie innerhalb der Mauern einer Stadt verletzen, und Sie können auch niemand anderen verletzen.

Klicken Sie auf den Button „Hilfe", um diesen Bildschirm aufzurufen. Der Hilfe-Bildschirm beschreibt die verschiedenen Funktionen der Steuerleiste sowie einige wichtige Tastaturkürzel. Nachdem Sie sich mit diesen Befehlen vertraut gemacht haben, klicken Sie auf den „**Schließen**"-Button oben rechts im Hilfe-Bildschirm. (Sie können den Hilfe-Bildschirm jederzeit wieder aufrufen, indem Sie die „**H**"-Taste drücken.)

Nachdem Sie den Hilfe-Bildschirm geschlossen haben, kommt ein Mann in einem blauen Hemd auf Sie zu. In der gelben Denkblase über seinem Kopf ist ein Ausrufezeichen zu sehen. Der Name des Mannes ist Warriv, und das Ausrufezeichen zeigt an, dass er Ihnen etwas Wichtiges mitzuteilen hat. Charaktere, mit denen Sie im Spiel reden und (nicht nur im Kampf) interagieren können, werden Nicht-Spieler-Charaktere oder NPCs (Non-Player Characters) genannt. Sie bieten Ihrem Charakter im Verlauf des Spiels wichtige Informationen und lebenswichtige Dienste an.

Klicken Sie auf Warriv. Ihre Amazone nähert sich ihm, und er erzählt Ihnen von einigen kürzlich in diesem Gebiet vorgefallenen Ereignissen. Hören Sie sich an, was er Ihnen zu sagen hat. (Falls Sie das Spiel bereits einmal gespielt haben, können Sie auch die ESC-Taste oder die Leertaste drücken, um einen NPC-Dialog zu überspringen.)

Wenn Warriv fertig ist, klicken Sie ihn erneut an. Ein kleines Menü erscheint neben ihm. Dies ist das Interaktionen-Menü, in dem Sie Informationen und Dienste von den NPCs, die Sie während des Spiels treffen, abrufen können. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um durch das Interaktionen-Menü zu navigieren, und machen Sie sich mit seinen Optionen vertraut. Folgen Sie Warrivs Vorschlag, und suchen Sie Akara. Sprechen Sie mit ihr.

So erhalten Sie einen Quest und benutzen die automatische Karte

Da sich Akara nicht in Ihrer unmittelbaren Umgebung aufhält, sollten Sie die „Automatische Karte" verwenden, um sie zu finden. Sie öffnen die automatische Karte, indem Sie in der Minileiste auf den Button „Automatische Karte" klicken oder indem Sie die **Tab**-Taste drücken. Als „Minileiste" wird die Gruppe kleiner goldener Buttons in der Mitte direkt über der Steuerleiste im unteren Teil des Bildschirms bezeichnet. (Die Minileiste sowie der Rest der Steuerung werden in einem späteren Abschnitt dieses Handbuchs noch detailliert besprochen.) Sie können die automatische Karte schließen, indem Sie diesen Button erneut anklicken, die Taste **Tab** erneut drücken, oder indem Sie die Taste **ESC** oder die **Leertaste** drücken.

Wenn die automatische Karte eingeschaltet ist, liegt eine durchsichtige Karte über dem Spielbildschirm und zeigt die Stadt sowie alle anderen Bereiche an, die Ihr Charakter bereits erkundet hat. Das blaue „X" in der Mitte der automatischen Karte repräsentiert Ihren Charakter. Jedes weiße „X" repräsentiert einen wichtigen NPC und wird zusammen mit dessen Namen angezeigt.

Suchen Sie das „X" mit dem Namen Akara, und bewegen Sie Ihre Amazone in Ihre Richtung, indem Sie in die Richtung klicken, in die Sie gehen möchten. Sie können auch die Maustaste in der gewünschten Richtung gedrückt halten. Die Amazone geht dann so lange in diese Richtung, bis Sie die Maustaste loslassen. Wenn Sie in die Nähe von Akara kommen, klicken Sie sie an und hören zu, was sie zu sagen hat.

Nachdem sie alles gesagt hat, was sie sagen wollte, erscheint ein Suchsymbol in der unteren linken Ecke des Spielfeldes, das anzeigt, dass Akara Ihnen einen Quest (eine Aufgabe) gegeben hat. Das Quest-Icon erscheint immer dann, wenn Sie einen neuen Quest erhalten oder wenn Sie der Lösung eines bestehenden Quests einen großen Schritt näher gekommen sind. Quests sind Aufgaben, die helfen, die Geschichte von Diablo II zu entwickeln. Indem der Spieler diese Quests löst, kommt er der Lösung der Geheimnisse im Spiel immer näher. Quests erhalten Sie von NPCs, oder sie werden durch Ereignisse während Ihrer Abenteuer ausgelöst.

Wenn Sie auf das rote Quest-Icon klicken, erscheint Ihr Quest-Logbuch, in dem alle Quests, mit denen Sie betraut wurden, aufgeführt werden. Zusätzlich wird angezeigt, welchen Status die aktuellen Quests haben, welche Quests Sie bereits abgeschlossen haben und wie viele Quests im aktuellen Akt noch ausstehen. Sie können das Quest-Logbuch jederzeit aufrufen, indem Sie in der Minileiste auf den Quest-Logbuch- **Knopf** klicken oder die **Q**-Taste drücken. Sie schließen das Logbuch, indem Sie seinen Button oder die **Q**-Taste erneut drücken, oder indem Sie die **ESC**-Taste oder die **Leer**taste drücken.

Da sich Akara nicht in Ihrer unmittelbaren Umgebung aufhält, sollten Sie die „Automatische Karte" verwenden, um sie zu finden. Sie öffnen die automatische Karte, indem Sie in der Minileiste auf den Button „Automatische Karte" klicken oder indem Sie die Tab-Taste drücken. Als „Minileiste" wird die Gruppe kleiner goldener Buttons in der Mitte direkt über der Steuerleiste im unteren Teil des Bildschirms bezeichnet. (Die Minileiste sowie der Rest der Steuerung werden in einem späteren Abschnitt dieses Handbuchs noch detailliert besprochen.) Sie können die automatische Karte schließen, indem Sie diesen Button erneut anklicken, die Taste Tab erneut drücken, oder indem Sie die Taste ESC oder die Leertaste drücken.

AUF ABENTEUERSUCHE IN DER WILDNIS

Nachdem Sie nun Ihren ersten Quest erhalten haben, wird es Zeit, sich an die Arbeit zu machen. Öffnen Sie Ihre automatische Karte erneut, und suchen Sie nach der Lücke in der Mauer des Lagers. Wenn Sie sie gefunden haben, laufen Sie in Richtung der Lücke, bis Sie beim Tor des Lagers ankommen. Sobald Ihr Charakter das Tor passiert hat, werden Sie bemerken, dass er eine aggressivere Haltung einnimmt und die Aktion-Icons auf der Steuerleiste ihre rote Färbung verlieren. Die Icons zeigen dadurch an, dass sie jetzt aktiv sind. Diese Änderungen zeigen Ihnen aber auch an, dass Sie jetzt die sichere Zone der Stadt verlassen haben. Passen Sie auf! Sie sind jetzt Freiwild für die vielen Monster, die die Wildnis unsicher machen.

Um sicherzustellen, dass Sie nicht unvorbereitet von ihnen erwischt werden, sollten wir uns jetzt mit den Grundlagen des Kampfs beschäftigen. Ihre Amazone startet das Spiel bewaffnet mit einigen Wurfspeeren, die sowohl im Nahkampf als auch als Distanzwaffe eingesetzt werden können.

NAHKAMPF

Wandern Sie etwas außerhalb der Stadt herum, bis Sie auf ein Monster treffen. (Das sollte nicht allzu lange dauern.) Platzieren Sie jetzt den Cursor über dem Monster, das Sie angreifen möchten. Das Monster wird etwas heller, und oben am Bildschirm erscheinen Informationen über die Kreatur. Auf diese Weise wissen Sie immer, welches Monster Sie für Ihren Angriff ausgewählt haben. Nachdem Sie das Biest anvisiert haben, linksklicken Sie auf die Kreatur und halten die Maustaste gedrückt. Ihre Amazone nähert sich und beginnt mit dem Angriff. Der Angriff wird fortgesetzt, bis das Monster das Zeitliche gesegnet hat oder Sie die Maustaste loslassen.

Distanzkampf

Nachdem die Kreatur vernichtet wurde, lassen Sie die Maustaste los. Sie können die Aktionen der linken und rechten Maustasten ändern, indem Sie die Aktion-Icons links und rechts neben der Steuerleiste benutzen. Machen Sie die Wurf-Fertigkeit bereit, indem Sie erst Ihr linkes Aktion-Icon mit der rechten Maustaste anklicken und danach auf die Wurf-Fertigkeit linksklicken. Suchen Sie jetzt ein weiteres Monster, und greifen Sie es an. Diesmal halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt, wenn Sie für den Angriff linksklicken. Ihr Charakter behält seine Position bei und wirft mit dem Wurfspieß nach dem Monster. Vergessen Sie dabei jedoch nicht, dass sich das Monster weiter nähert, auch wenn Sie stillstehen. Daher sollten Sie Ihre Amazone in sicherem Abstand platzieren, bevor Sie einen Wurfangriff starten. Denken Sie auch daran, dass Distanzwaffen aufgebraucht werden, während Sie angreifen – vergessen Sie also nicht, Ihren Vorrat an Wurfspeeren im Auge zu behalten.

Wenn Sie ein Monster verwunden, verkürzt sich der rote Balken hinter seinem Namen. Auf diese Art können Sie einfach beurteilen, wie viel Schaden Sie einem Monster zufügen. Jede Charakterklasse entwickelt während des Spielverlaufs unterschiedliche Fertigkeiten. Während es sich bei vielen dieser Fertigkeiten um neue Angriffsarten gegen Feinde handelt (die an anderer Stelle im Handbuch erklärt werden), stellen die hier geschilderten einfachen Vorgänge die Grundlagen des Kampfsystems in Diablo II dar.

Wenn ein Monster stirbt, hinterlässt es oft einen Gegenstand. Linksklicken Sie einfach auf den Gegenstand, um ihn aufzuheben. Ihr Charakter geht zu dem Gegenstand und nimmt ihn in sein Inventar auf. Einige Gegenstände, wie Waffen und Rüstungen, werden automatisch angelegt, wenn Ihr Charakter nicht bereits mit einem ähnlichen Gegenstand ausgerüstet ist. Gegenstände können Sie auch in Truhen, Fässern, Krügen oder anderen Verstecken finden. Sie sollten daher unbedingt immer alles durchsuchen, indem Sie darauf klicken. An dieser Stelle sei jedoch eine Warnung angebracht! Einige Behälter sind mit Fallen versehen, und es ertönt ein unverkennbares Warngeräusch, um Sie auf die Gefahr aufmerksam zu machen. Einige Truhen sind abgeschlossen und machen einen Schlüssel notwendig. Schlüssel können Sie auf Ihren Abenteuerreisen finden oder bei einem NPC-Händler in der Stadt kaufen.

Schätze

Wenn ein Monster stirbt, hinterlässt es oft einen Gegenstand. Linksklicken Sie einfach auf den Gegenstand, um ihn aufzuheben. Ihr Charakter geht zu dem Gegenstand und nimmt ihn in sein Inventar auf. Einige Gegenstände, wie Waffen und Rüstungen, werden automatisch angelegt, wenn Ihr Charakter nicht bereits mit einem ähnlichen Gegenstand ausgerüstet ist. Gegenstände können Sie auch in Truhen, Fässern, Krügen oder anderen Verstecken finden. Sie sollten daher unbedingt immer alles durchsuchen, indem Sie darauf klicken. An dieser Stelle sei jedoch eine Warnung angebracht! Einige Behälter sind mit Fallen versehen, und es ertönt ein unverkennbares Warngeräusch, um Sie auf die Gefahr aufmerksam zu machen. Einige Truhen sind abgeschlossen und machen einen Schlüssel notwendig. Schlüssel können Sie auf Ihren Abenteuerreisen finden oder bei einem NPC-Händler in der Stadt kaufen.

Tod

Ähnlich wie im realen Leben ist der Tod in Diablo II etwas, das Sie unbedingt vermeiden sollten. Falls Ihr Leben-Wert während des Spiels auf Null sinkt, sterben Sie. Wenn dies passiert, bricht Ihr Charakter zusammen, und Sie verlieren einen Teil Ihres Goldes. Eine Nachricht wird angezeigt, in der Sie darüber informiert werden, dass Sie gestorben sind. Außerdem werden Sie aufgefordert, die ESC-Taste zu drücken.

Wenn Sie die **ESC**-Taste drücken, starten Sie erneut in der Stadt. Ihr Körper liegt jedoch immer noch an der Stelle, an der Sie gestorben sind. Sie müssen zu Ihren sterblichen Überresten zurückkehren, um die Ausrüstung wiederzubekommen, die Sie trugen, als Sie gestorben sind. Wenn Sie Ihren Körper wiederfinden, linksklicken Sie darauf, um Ihre Ausrüstungsgegenstände wieder aufzuheben. (Tipp: Wenn Sie in der Nähe Ihres früheren Körpers sind, erscheint ein purpurnes „X“ in Ihrer automatischen Karte.) Sie sollten auch das Gold aufheben, das Sie fallen ließen, als Ihr Charakter starb. Und wenn Sie wieder für den Kampf gerüstet sind, gilt es, schonungslos Rache an den Monstern zu üben, die Sie niedergestreckt haben. Nur lassen Sie diesmal vielleicht etwas mehr Vorsicht walten.

Falls Ihre sterblichen Überreste in einem Gebiet liegen, dessen Betreten zu gefährlich wäre, oder wenn Sie Ihren früheren Körper absolut nicht finden können, können Sie es sich leichter machen, indem Sie das Spiel einfach verlassen und dann wieder zurückkehren. Dann finden Sie Ihren Körper und alle Gegenstände, die Sie bei sich trugen, in der Nähe Ihres Startplatzes in der Stadt wieder. Der Nachteil bei dieser Methode ist, dass Sie das Gold verlieren, das Ihr Charakter eventuell fallen ließ, als er in die ewigen Jagdgründe einging.

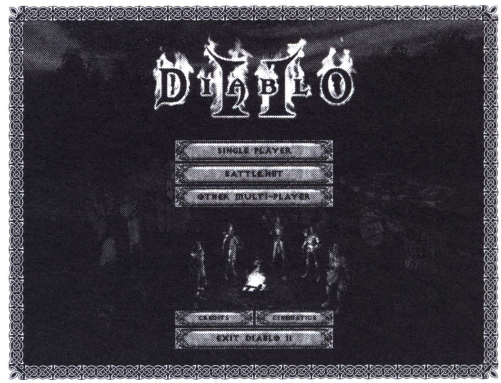
Sie beherrschen jetzt bereits die wichtigsten Befehle, die für das Spiel benötigt werden. Viel Spaß und viel Glück!

Spiel-Menüs

Hauptmenü

Wenn Sie Diablo II zum ersten Mal starten, zeigt das Spiel die Logos von Blizzard Entertainment und Blizzard North an und spielt die Filmsequenz von Akt I ab. Nachdem dann das Titelbild von Diablo II eingeblendet wurde, erscheint das Hauptmenü.

Im Hauptmenü stehen folgende Optionen zur Verfügung:



Einzelspieler – Wählen Sie diese Option an, um ein Einzelspieler-Spiel zu starten.

Battle.net – Wählen Sie diese Option an, um Diablo II auf dem Battle.net zu spielen.

Multiplayer 2 – Wählen Sie diese Option an, um ein Multiplayer-Spiel über ein Netzwerk zu starten. Sie können Multiplayer-Spiele auf dem Internet über Battle.net oder über eine direkte TCP/IP-Verbindung spielen. Weitere Details dazu finden Sie im Abschnitt „Multiplayer".

Mitwirkende – Wählen Sie diese Option an, um die Liste der Mitwirkenden einzusehen.

Videos – Wählen Sie diese Option an, um die Filmszenen der Akte zu genießen, die Sie bisher abgeschlossen haben.

Diablo II verlassen – Beendet das Spiel und bringt Sie zum Desktop zurück.

Spieloptionen

Während des Spiels können Sie über das Spiel-Menü diverse Optionen verändern. Um das Spiel-Menü anzuzeigen, klicken Sie in der Minileiste auf den Button „Spiel-Menü" oder drücken die **ESC**-Taste. Im Einzelspieler-Modus wird das Spiel durch Aktivierung des Spiel-Menüs auch gleichzeitig angehalten. Das Spiel-Menü ermöglicht Ihnen, die verschiedenen Einstellungen für Grafik, Audio, automatische Karte und Steuerungselemente des Spiels zu verändern. Mit dem Spiel-Menü können Sie das Spiel auch wieder verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren.

Wenn das Spiel-Menü aktiviert ist, stehen Ihnen eine Reihe verschiedener Wahlmöglichkeiten zur Verfügung: :

Optionen – Wenn Sie auf „Optionen" klicken, können Sie die Untermenüs für Sound, Grafik, automatische Karte und Steuerungskonfiguration aufrufen. Weitere Details dazu finden Sie am Ende dieses Abschnitts.

Speichern und Spiel verlassen – Im Einzelspieler-Modus speichern Sie mit dieser Option das Spiel Ihres aktuellen Charakters und kehren zum Hauptmenü zurück. Bei Battle.net-Spielen kehren Sie mit dieser Option zum Battle.net-Chatraum zurück. In Diablo II ist es nicht explizit nötig, Ihr Spiel zu speichern, da Ihr Charakter in regelmäßigen Abständen und beim Verlassen des Spiels automatisch gespeichert wird. Im Einzelspieler-Modus werden sowohl Ihre Charakterinformationen und das Layout der Welt als auch die automatische Karte, die Quests und die Wegpunkte abgespeichert. Allerdings werden weder Ihr Aufenthaltsort noch Monster noch irgendwelche Gegenstände außer dem Inventar oder der Schatztruhe

Ihres Charakters gespeichert. Wenn Sie ein Spiel im Einzelspieler-Modus mit demselben Charakter wieder starten, beginnen Sie erneut in der Stadt. Ihre automatische Karte und das Layout der Welt sowie Ihr Inventar, Ihre Schatztruhe, Ihre Quests und Ihre Wegpunkte sind dagegen erhalten geblieben.

In einem Multiplayer-Spiel werden Ihre Charakterinformationen, Ihr Inventar, Ihr Schatz, Ihre Quests und Ihre Wegpunkte gespeichert. Die Welt und die automatische Karte werden dagegen nicht gespeichert, da beim Start eines Multiplayer-Spiels ein neues Weltlayout zufallsgesteuert erstellt wird.

Falls Sie sterben und das Spiel verlassen, bevor Sie Ihren Körper gesucht und Ihre Gegenstände wieder an sich genommen haben, finden Sie Ihren Körper in der Nähe des Startpunktes, wenn Sie ein neues Spiel starten.

Wenn Sie in einer Battle.net-Welt spielen, wird Ihr Charakter auf einem Blizzard-Server und nicht auf Ihrem Computer gespeichert. In allen anderen Fällen wird Ihr Charakter als Datei auf Ihrem eigenen Computer gespeichert.

Zurück zum Spiel – Diese Option schließt das Spiel-Menü.

OPTIONEN

Im Optionen-Bildschirm können Sie folgende System-Optionen von Diablo II verstellen. Eine Option, die auf Ihrem System in Grau erscheint, wird von Ihrem System nicht unterstützt, und Sie können sie daher nicht verändern.

SOUND

Sound – Die Sound-Schieberegler verstellen die Lautstärke aller Soundeffekte des Spiels. Die Lautstärke wird erhöht, wenn Sie den Schieberegler nach rechts verschieben. Schieben Sie den Regler ganz nach links, um alle Soundeffekte sowie die Musik auszuschalten.

Musik – Der Musik-Schieberegler verstellt nur die Musik-Lautstärke. Die Lautstärke wird erhöht, wenn Sie den Schieberegler nach rechts verschieben. Schieben Sie den Regler ganz nach links, um die Musik des Spiels komplett auszustellen.

3D-Bias – Wenn Ihre Soundkarte 3D-Audiohardware unterstützt, können Sie mit dem 3D-Bias-Schieberegler die Balance zwischen der Lautstärke der 2D- und 3D-Soundeffekte verstellen. Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Lautstärke von 3D-Soundeffekten, wie Kampfgeräusche und Sprachausgabe, zu erhöhen. Verschieben Sie den Regler nach links, um die Lautstärke von 2D-Stereosounds wie Musik, Wind und Donner zu erhöhen.

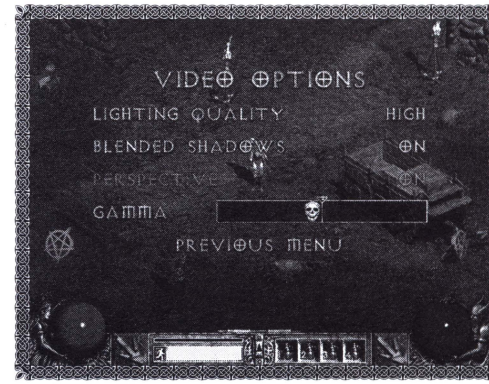
3D-Sound – Wenn Ihre Soundkarte 3D-Audiohardware unterstützt, können Sie den 3D-Sound im Sound-Optionen-Menü EIN- oder AUSschalten.

Umgebungseffekte – Wenn Ihre Soundkarte **EAX** oder **EAX2** unterstützt, können Sie die Umgebungseffekte, wie Echos und Hindernisse, ein- und ausschalten. Diese Option erscheint in Grau, wenn Ihre Soundkarte diese Umgebungseffekte nicht unterstützt.

NPC-Sprache – Hier können Sie eine von drei Optionen einstellen: „Audio", „Text" oder „Audio und Text". Ändern Sie die Option, indem Sie darauf linksklicken oder die **ENTER**-Taste drücken, während die Option angewählt ist. Mit der Option „Audio und Text" wird sowohl die NPC-Sprache abgespielt als auch der Text dazu angezeigt. Die Option „Audio" spielt die NPC-Sprache ab, zeigt aber keinen Text an. Die Option „Text" zeigt den NPC-Text, spielt aber keine Sprachausgabe ab.

Voriges Menü – Bringt Sie zum zentralen Spiel-Menü zurück.

GRAFIK-OPTIONEN



Lichtqualität – Die Lichtqualität hat drei Einstellungen: „Niedrig", „Mittel" und „Hoch". Wenn Sie die Option auf „Hoch" stellen, ist die Beleuchtung am besten.

Schattenverlauf – Wenn Sie diese Option EINschalten, werden die Schatten durchsichtig.

Perspektive – Diese Option ist nur mit einer Direct3D- oder mit einer Glide-fähigen, 3D-beschleunigten Grafikkarte verfügbar. Im perspektivischen Modus wird ein Parallax-Scrolling-Effekt während des Spiels benutzt, sodass die Grafik einen besseren Tiefeneindruck vermittelt.

Gamma – Der Gamma-Schieberegler verstellt die Gesamthelligkeit und die Gesamtkontraste der Grafiken des Spiels. Die Standardeinstellung sollte für die meisten Grafikkarten geeignet sein. Falls das Spiel zu dunkel erscheint, schieben Sie den Regler nach rechts, um es heller zu stellen.

Voriges Menü – Bringt Sie zum zentralen Spiel-Menü zurück.

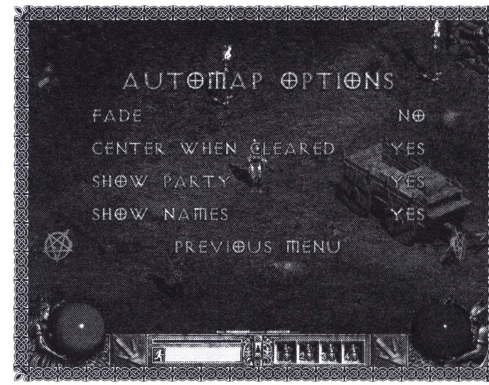
HINWEIS: Um die schnellste Grafikleistung auf Ihrem Rechner zu bekommen, stellen Sie die GRAFIK-OPTIONEN wie folgt ein:

LICHTQUALITÄT: NIEDRIG

SCHATTENVERLAUF: AUS

PERSPEKTIVE: AUS

AUTOM.-KARTE-OPTIONEN



Ausblenden – Wenn Sie diese Option auf „Zentrieren" stellen, wird die automatische Karte um Ihren Charakter herum transparenter dargestellt. Wenn Sie diese Option auf „Alles" stellen, wird die gesamte automatische Karte transparenter. Mit der Taste **F10** können Sie die „Ausblenden"-Einstellung jederzeit ändern.

Zentrieren nach Löschung – Stellen Sie diese Option auf „Ja", um die Karte wieder zentrieren zu lassen, wenn sie das nächste Mal aktiviert wird. Mit der **F9**-Taste können Sie die automatische Karte jederzeit zentrieren.

Party zeigen – Wenn Sie diese Option auf „Aus" stellen, werden die Aufenthaltsorte der Party-Mitglieder (einschließlich die von Party-Mitgliedern, Söldnern und heraufbeschworenen Kreaturen) auf der automatischen Karte nicht mehr angezeigt. Mit der **F11**-Taste können Sie die Namen der Party-Mitglieder jederzeit ein- und ausschalten.

Namen zeigen – Diese Option schaltet die Anzeige der Charakter-Namen (sowohl von Spielern als auch von NPCs) auf der automatischen Karte ein und aus. Mit der **F12**-Taste können Sie die „Party-Namen"-Einstellung jederzeit umschalten. (Dadurch werden auch die Namen der Party-Mitglieder ein- und ausgeschaltet.) Durch Drücken der **F12**-Taste können Sie die Anzeige dieser Namen jederzeit umschalten.

Voriges Menü – Bringt Sie zum zentralen Spiel-Menü zurück.

STEUERUNG-OPTIONEN

Mit diesem Bildschirm können Sie die Belegung der in Diablo II verwendeten Tastaturkürzel und Steuerelemente verändern. Er kann auch als Referenz nützlich sein, um zu sehen, welche Tasten und Steuerelemente gerade den verschiedenen Befehlen zugewiesen sind.

Um die Taste zu ändern, die einem Befehl zugeordnet ist, müssen Sie sie anwählen und auf den aktuellen Tastatureintrag linksklicken. Dadurch beginnt der Eintrag zu blinken, und Sie können eine neue Taste drücken. Sie können dies mit jedem Tastaturbefehl des Spiels machen. Wenn Sie mit der geänderten Tastaturbelegung zufrieden sind, wählen Sie unten rechts im Menü die Option „Annehmen“ an.

Hinweis: Falls Sie eine Maus mit mehr als zwei Tasten haben, können Sie die Extra-Tasten mit Hilfe dieser Option belegen. Um eine Maustaste einer bestimmten Aktion zuzuweisen, wählen Sie die Taste, die dem Befehl zurzeit zugewiesen ist, im Konfigurationsmenü an und drücken dann die Maustaste, die Sie diesem Befehl zuordnen möchten.

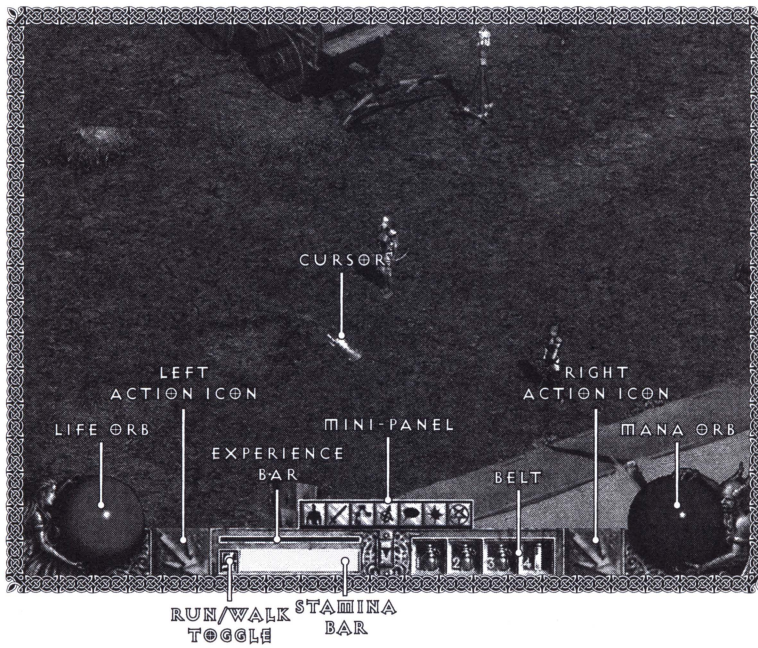
So steuern Sie Ihren Charakter

Die Spielsteuerung

Den oberen Bereich des Spielbildschirms belegt das Spielfeld. Das Spielfeld zeigt Ihren Charakter, die Umgebung und alle Kreaturen oder Gegenstände, die sich innerhalb Ihres Sichtfeldes befinden.

Der untere Teil des Bildschirms ist die Steuerleiste. Die Steuerleiste zeigt wichtige Informationen über den Status Ihres Charakters an und enthält die Steuerelemente, die Sie benötigen, um auf zusätzliche Informationen und Spielfeatures zuzugreifen.

Sie können die Steuerelemente in der Steuerleiste benutzen, indem Sie darauf linksklicken. Um mehr Informationen über Steuerelemente oder Knopfe zu bekommen, positionieren Sie einfach Ihre Maus für einen Moment über dem betreffenden Element. Es erscheint ein Uberlagerungsfenster mit einer kurzen Beschreibung.



Die Steuerleiste besteht aus verschiedenen Elementen:

Lebenskugel – Die rote Kugel in der unteren linken Ecke des Bildschirms zeigt die Gesundheit Ihres Charakters, auch „Leben" genannt, an. „Leben" ist die Menge an Schaden, die Ihr Charakter verträgt, bevor er stirbt. Leben regeneriert sich nicht automatisch wieder. Es muss aufgefüllt werden, indem Sie Heiltränke trinken, spezielle Fertigkeiten nutzen oder einen NPC aufsuchen, der die Kraft der Heilung besitzt. Sie können mit etwas Glück aber auch Gegenstände finden, die die Fähigkeit haben, Leben zu regenerieren.

Manakugel – Die blaue Kugel in der unteren rechten Ecke zeigt den Stand des Manas Ihres Charakters, also seiner „Energie", an. Wenn Sie kein Mana mehr haben, kann Ihr Charakter zeitweise keine Zaubersprüche mehr benutzen oder bestimmte Fertigkeiten nicht anwenden. Im Lauf der Zeit regeneriert sich das Mana und füllt die Kugel wieder.

Linke und rechte Aktion- Symbole – Ihr Charakter kann kämpfen, Zaubersprüche benutzen, Fertigkeiten anwenden und verschiedene andere Aktionen ausführen. Indem Sie mit der linken und rechten Maustaste klicken, können Sie diese Aktionen ausführen. Sie können der Maus verschiedene Aktionen zuweisen, indem Sie die Aktion- **Symbole** verwenden. Das Aktion-Icon auf der linken Seite symbolisiert die aktuelle Aktion für die linke Maustaste, während das Icon rechts die Aktion für die rechte Maustaste zeigt. Durch einen Linksklick auf ein Icon wird ein **Überlagerungsmenu** mit Icons aufgerufen. Klicken Sie auf ein Icon, um es dieser Maustaste zuzuweisen.

Die Minileiste – In der Mitte der Steuerleiste befindet sich die Minileiste. Die Minileiste zeigt eine Reihe Buttons an, mit deren Hilfe Sie weitere Informationen über Ihren Charakter anzeigen lassen oder zusätzliche **Spielmerkmale** aufrufen können. Sie können die Minileiste öffnen und schließen, indem Sie den Minileiste-Button in der Mitte der Steuerleiste anklicken. Folgende Buttons finden Sie in der Minileiste:

Charakter – Ruft einen Bildschirm auf, der die Attribute Ihres Charakters anzeigt.

Inventar – Öffnet Ihren Rucksack und zeigt Ihr Inventar an.

Fertigkeitenbaum – Ruft einen Bildschirm auf, der Ihren Fertigkeitenbaum anzeigt.

Party-Menü – Ruft ein Menü aller Spieler im Spiel auf.

Autom. Karte – Zeigt über dem Spiel eine Karte Ihrer Umgebung an.

Nachrichten-Logbuch – Zeigt die Liste der Nachrichten an, die im Spiel verschickt wurden.

Quest-Logbuch – Ruft ein Menü auf, in dem der Status Ihrer Quests angezeigt wird.

Spiel-Menü – Ruft das „Spiel-Menü" mit den Spieloptionen auf.

Eine genaue Beschreibung dieser Buttons finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs.

Der Gürtel – Diese Reihe mit vier Feldern repräsentiert den Gürtel Ihres Charakters. Sie können trinkbare Elixiere sowie Schriftrollen des Stadtportals oder der Identifikation in diesem Gürtel aufbewahren, um schnell auf sie zugreifen zu können. Später im Spiel finden Sie größere Gürtel, die mehr als vier Gegenstände gleichzeitig aufnehmen können. Wenn Sie einen dieser größeren Gürtel haben, schieben Sie den Cursor über den Gürtel oder drücken Sie die Taste „^",um den Rest der verfügbaren Plätze anzuzeigen.

Der Erfahrungsbalken – Dieser Balken füllt sich in dem Maße, in dem Ihr Charakter durch Kämpfe gegen Monster an Erfahrung gewinnt. Wenn er das Ende erreicht, ist Ihr Charakter einen Level aufgestiegen, und der Balken ist wieder leer. Wenn Sie die Maus über dem Erfahrungsbalken positionieren, erscheint ein Popup-Fenster, in dem Sie sehen können, wie viele Erfahrungspunkte Sie haben und wie viele Sie noch benötigen, um den nächsten Level zu erreichen.

Der Ausdauerbalken und der Rennen/Gehen-Button – Durch Klicken auf den „Rennen/Gehen"-Button schalten Sie die Bewegungsart Ihres Charakters zwischen „Rennen" und „Gehen" um. Wenn Sie rennen, verbrauchen Sie Ausdauerpunkte. Der Ausdauerbalken zeigt an, wie viel Ausdauer Sie noch übrig haben. Wenn Sie auf „Gehen" verlangsamen, erholt sich Ihre Ausdauer wieder. Ist der Balken jedoch einmal komplett leer, müssen Sie stehen bleiben und einen Moment ausruhen, bevor sich Ihre Ausdauer wieder zu regenerieren beginnt.

BEWEGUNG

Um Ihren Charakter im Spielbereich durch die Spielumgebung zu bewegen, platzieren Sie den Cursor einfach über einer Stelle und linksklicken dann. Falls der Weg zu dieser Stelle frei ist, bewegt sich Ihr Charakter dorthin. Beachten Sie, dass der Bildschirm rollt, damit Ihr Charakter immer in der Mitte bleibt, und neue Bereiche anzeigt, während Sie sich durch die Welt bewegen.

Um sich kontinuierlich zu bewegen, halten Sie einfach die linke Maustaste gedrückt. Ihr Charakter bewegt sich in Richtung des Cursors, bis Sie die Maustaste wieder loslassen. Beachten Sie, dass Ihr Charakter durch Hindernisse, wie Wände, Monster oder geschlossene Türen, eventuell daran gehindert wird, die gewünschte Stelle zu erreichen.

Rennen

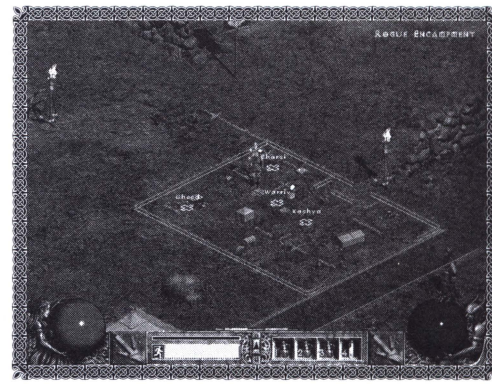
Normalerweise „geht" Ihr Charakter zwar, aber „rennen" ist schneller und zur Überbrückung großer Distanzen recht empfehlenswert. Um zu rennen, halten Sie einfach die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie Ihren Charakter über das Spielfeld steuern. Sie können auch in der Steuerleiste auf den „Rennen/Gehen"-Button klicken oder die **R**-Taste drücken. Klicken Sie erneut auf den Button oder die **R**-Taste, um wieder in den „Gehen"-Modus zu gelangen.

Sie können nur rennen, solange Ihr Charakter über Ausdauer verfügt. Der Ausdauerbalken zeigt an, wie viel Ausdauer Sie haben und wie schnell Sie sie aufbrauchen. Wenn Sie dann wieder langsam „gehen", erholt sich Ihre Ausdauer wieder. Wenn Sie rennen, bis Sie überhaupt keine Ausdauer mehr haben, müssen Sie erst stehen bleiben und einen Moment ausruhen, bevor sich Ihre Ausdauer wieder zu regenerieren beginnt.

Die automatische Karte

Während Sie die Welt erkunden, zeichnet das Spiel auf, wo Sie bereits gewesen sind. Auf der Karte sehen Sie wichtige Einzelheiten wie Treppen und magische Schreine, die Ihnen bei Ihren Wanderungen in dieser Welt helfen.

Um die automatische Karte zu öffnen, klicken Sie in der Minileiste auf das „Automatische Karte"-Icon oder drücken die **TAB**-Taste auf Ihrer Tastatur. Die automatische Karte erscheint über dem Spielfeld. Beachten Sie, dass die Spielhandlung nicht unterbrochen wird, wenn Sie die automatische Karte aufrufen – Sie können sich weiterhin bewegen und angreifen, können aber auch von den Monstern der Welt angegriffen werden.



Blaues „X" – Zeigt den Aufenthaltsort Ihres Charakters in der automatischen Karte an. Andere Icons repräsentieren unterschiedliche Objekte im Spiel und werden angezeigt, wenn Sie sich ihnen nähern:

Weißes „X" – Zeigt NPCs, Stadtbewohner und freundlich gesonnene Charaktere an, mit denen Sie interagieren können.

Rotes „X" – Zeigt in Multiplayer-Spielen andere Spieler an, die nicht zu Ihrer Party gehören und Ihnen eventuell feindlich gesonnen sind.

Hellgrünes „X" – In Multiplayer-Spielen zeigt diese Farbe andere Spieler an, die sich Ihrer Party angeschlossen haben.

Dunkelgrünes „X" – Zeigt Söldner oder andere Kreaturen an, die mit Ihnen oder Ihrer Party verbündet sind.

Lila „X" – Wenn Sie gestorben sind, zeigt dies an, wo sich Ihr Körper befindet.

Gelbes „X" – Zeigt die Lage von Portalen an, die Sie zu anderen Stellen bringen, wie beispielsweise Stadtportale.

Sie können die automatische Karte verschieben, indem Sie die Pfeil-Tasten Ihrer Tastatur verwenden. Wenn Sie die Karte wieder zentrieren möchten, drücken Sie **F9**.

Um die automatische Karte zu schließen, klicken Sie erneut auf das „Automatische Karte"-Icon in der Minileiste oder drücken erneut die **TAB**-Taste auf Ihrer Tastatur. Sie können auch jederzeit die **Leertaste** drücken, um alle geöffneten Bildschirme zu schließen.

Nahkampf

Um ein Monster auf dem Spielfeld anzugreifen, schieben Sie Ihren Cursor über das Monster und linksklicken darauf. Wenn Sie einen Nahkampf-Angriff für Ihr „Aktion links"-Icon eingestellt haben, bewegt sich Ihr Charakter zum Monster und greift es an. Beachten Sie, dass der Name und ein dunkelroter Gesundheitsbalken am oberen Rand des Spielfeldes angezeigt werden, wenn Sie den Cursor über ein Monster schieben. Unter dem Namen erscheinen alle besonderen Eigenschaften des Monsters.

Sie können kontinuierlich angreifen, indem Sie den Cursor über einem Ziel platzieren und die linke Maustaste (oder die rechte Maustaste, wenn eine entsprechende Fertigkeit auf das „Aktion rechts"-Icon eingestellt ist) gedrückt halten. Ihr Charakter ist nun auf das Ziel fixiert, verfolgt es und greift es so lange an, bis der Gegner in die ewigen Jagdgründe gegangen ist, auch wenn sich Ihr Cursor nicht mehr über dem Ziel befindet.

Distanzkampf

Wenn Sie Bogen, Wurfmesser oder andere Distanzwaffen benutzen, möchten Sie eventuell schießen, ohne sich dabei zu bewegen. Drücken Sie die **UMSCHALT**-Taste und halten Sie sie gedrückt, damit Ihr Charakter an Ort und Stelle stehen bleibt, während er auf Ihr Ziel feuert. Dies funktioniert auch mit allen anderen Aktionen. So können Sie auch kämpfen oder Zauber wirken, ohne sich von der Stelle zu bewegen.

So benutzen Sie die Gegenstände

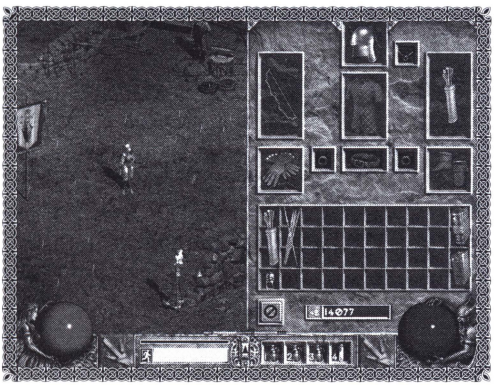
Um Gegenstände aufzuheben oder mit Objekten in der Welt zu interagieren, markieren Sie den Gegenstand oder das Objekt mit dem Cursor und linksklicken darauf. Auf diese Weise können Sie Türen öffnen, Truhen aufschließen, mit Stadtbewohnern reden und Gegenstände vom Boden aufheben.

Wenn Sie einen Gegenstand aufheben, wird der Gegenstand in das Inventar Ihres Charakters aufgenommen. Sie können Ihr Inventar jederzeit öffnen, indem Sie in der Minileiste auf den „Inventar"-Button klicken oder die I-Taste auf Ihrer Tastatur drücken. Der Inventar-Bildschirm nimmt die Hälfte des Spielfeldes ein. Achtung: Das Spielgeschehen geht in der anderen Hälfte derweil ohne Unterbrechung weiter.

Der obere Teil des Inventar-Bildschirms enthält verschiedene Felder, die die unterschiedlichen Bereiche anzeigen, in denen Ihr Charakter Ausrüstungsgegenstände aufbewahren kann. Das rechteckige Gitter im unteren Teil des Inventars repräsentiert Ihren Rucksack.

Wenn Sie einen Gegenstand aufheben, den Sie anlegen können, und der entsprechende Ausrüstungsplatz Ihres Charakters noch frei ist, wird der Gegenstand automatisch dort angelegt. Wenn Ihr Charakter beispielsweise noch keinen Helm hat und Sie einen aufheben, setzt Ihr Charakter den Helm automatisch auf.

Zu den Ausrüstungsplätzen Ihres Charakters gehören:



Kopf – Hier können Sie Helme, Kappen, Kronen und Ähnliches tragen.

Körper – Hier können Sie Körperrüstungen anlegen, um Ihren Charakter besser zu schützen.

Rechter Arm – Hier können Sie eine Waffe wie ein Schwert oder einen Bogen tragen.

Linker Arm – Hier wird normalerweise der Schild getragen. Wenn Sie aber eine Zweihänder-Waffe oder einen Bogen in Ihrer rechten Hand haben, erscheint in diesem Bereich eine ausgegraute Version der Waffe, um anzuzeigen, dass beide Hände belegt sind.

Der Barbaren-Charakter kann eine zusätzliche zweite Waffe im Linken-Arm-Feld benutzen.

Hände – Die Hände können mit Handschuhen geschützt werden, um den Verteidigungswert Ihres Charakters zu erhöhen.

Taille – Hier können Gürtel getragen werden, um die Verteidigung zu verbessern und die Anzahl der Elixiere oder Schriftrollen, die Sie bei sich tragen, zu erhöhen.

Füße – Die Füße können mit Stiefeln geschützt werden, um den Verteidigungswert Ihres Charakters zu erhöhen.

Hals – Es gibt viele Amulette und Ketten zu finden, die dem Träger besondere Kräfte verleihen, wenn er sie trägt. Allerdings kann immer nur jeweils ein solcher Gegenstand tatsächlich um den Hals getragen werden.

Finger – Ringe haben oft sehr starke magische Eigenschaften. Sie können zwei Ringe gleichzeitig tragen.

Rucksack – Der große Bereich am unteren Rand des Bildschirms ist der Rucksack Ihres Charakters. Gegenstände unterschiedlicher Größe nehmen auch unterschiedlich viel Platz in Ihrem Rucksack ein. Durch sorgfältiges Ein- und Umpacken können Sie die Menge der Gegenstände, die Sie tragen, maximieren, aber von Zeit zu Zeit müssen Sie doch entscheiden, was Sie mitnehmen, was Sie verkaufen oder was Sie einfach auf den Boden legen wollen.

Sie können mehr über jeden Gegenstand in Ihrem Inventar erfahren, indem Sie den Cursor über den Gegenstand schieben. Ein Fenster erscheint, in dem eine Beschreibung des Gegenstandes und seiner Eigenschaften angezeigt wird.

Um einen Gegenstand im Inventar anzuwählen, linksklicken Sie darauf. Ihr Cursor verwandelt sich in ein Bild dieses Gegenstandes. Um den Gegenstand wieder fallen zu lassen, linksklicken Sie einfach erneut. Wenn Sie ihn über dem Spielbereich loslassen, fällt er zu Boden. Wenn Sie ihn auf einem anderen Inventargegenstand fallen lassen, tauschen die Gegenstände die Plätze. Sie können den Gegenstand wieder weglegen, indem Sie ihn auf einem leeren Bereich Ihres Rucksacks fallen lassen.

Um Waffen, Rüstungen und andere tragbare Gegenstände anzulegen, nehmen Sie den Gegenstand einfach aus Ihrem Inventar auf und legen ihn an der entsprechenden Stelle auf Ihrem Charakter wieder ab.

Beachten Sie, dass Gegenstände nicht automatisch in Ihrem Inventar platziert werden, nur weil das Inventarfenster geöffnet ist, während Sie den Gegenstand auf dem Spielfeld aufheben. Sie müssen ihn schon selbst dort ablegen.

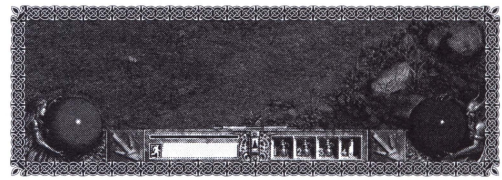
Sie können Elixiere trinken und Zaubersprüche aus Schriftrollen oder Folianten benutzen, die sich in Ihrem Rucksack befinden, indem Sie einfach darauf rechtsklicken.

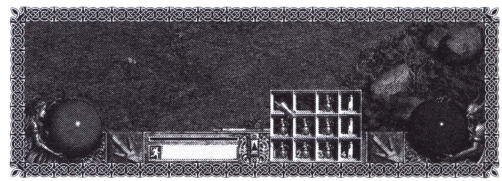
Ein anderer Bereich Ihres Inventars zeigt an, wie viel Gold Ihr Charakter bei sich trägt. NPC-Händler tauschen Gold gegen Ausrüstung, Dienste und Vorräte. Mit dem Gold-Button können Sie eine Anzahl Goldstücke anwählen, die Sie auf den Boden fallen lassen, in Ihrer Schatztruhe deponieren oder bei einem Handel mit einem anderen Spieler anbieten wollen. Die Gesamtmenge an Gold, die Ihr Charakter bei sich tragen kann, wird vom Level Ihres Charakters bestimmt.

Um Ihr Inventar zu schließen, klicken Sie im Inventar-Fenster auf das „Schließen"-Icon. Sie können auch jederzeit die Leertaste drücken, um alle geöffneten Fenster einschließlich des Inventars zu schließen.

DER GÜRTEL

Der Gürtel wurde entwickelt, damit Sie schnellen und einfachen Zugriff auf die Elixiere und Tränke haben, die Ihr Charakter findet oder kauft. . Der Gürtel wird in der Steuerleiste durch eine Reihe von vier Feldern repräsentiert. Jedes Feld kann jeweils ein Elixier oder eine Schriftrolle enthalten. Größere Gürtel haben mehr freie Plätze. Um diese zusätzlichen Plätze anzuzeigen, müssen Sie Ihren Cursor über dem Gürtel platzieren. Ein kleines Fenster erscheint, in dem die weiteren zur Verfügung stehenden Plätze angezeigt werden. Sie können auch die Taste „^" benutzen, um das Fenster für die zusätzlichen Plätze Ihres Gürtels zu öffnen und zu schließen.





Zu Beginn hat Ihr Charakter bereits zwei Heiltränke im Gürtel. Sie können ein Elixier aus dem Gürtel trinken, indem Sie darauf rechtsklicken. Außerdem erscheint eine Zahl **(1-4)** in jedem besetzten Gürtelplatz. Eines dieser Tastaturkürzel zu drücken, ist eine schnelle Möglichkeit, um ein Elixier zu trinken, ohne darauf klicken zu müssen.

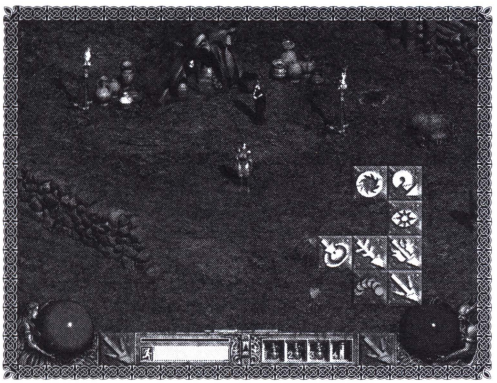
Größere Gürtel haben noch weitere Vorteile. Wenn Sie ein Elixier trinken oder eine Schriftrolle lesen, rutscht der darüber liegende Gegenstand nach unten, um den verbrauchten zu ersetzen. Wenn Sie ein Elixier oder eine Schriftrolle in einem Tastaturkürzel-Platz haben und einen weiteren Gegenstand desselben Typs aufnehmen, wird der Gegenstand automatisch über dem anderen angeordnet. Dies wird fortgesetzt, bis der Stapel voll ist. Wenn kein Platz mehr im Gürtel ist, wird das Elixier im Rucksack platziert.

Heiltränke und Manatränke werden automatisch im Gürtel platziert, wenn sie aufgenommen werden. Sie können auch Schriftrollen des Stadtportals oder der Identifikation sowie die anderen trinkbaren Elixiere im Gürtel platzieren. Diese Ausrüstungsgegenstände werden aber nicht automatisch in Ihren Gürtel aufgenommen, es sei denn, Sie haben a) bereits einen solchen Gegenstand in einem der vier primären Tastaturkürzel-Plätze und b) noch einen Platz über dem Tastaturkürzel-Platz mit dem entsprechenden Gegenstand frei.

So benutzen Sie Fertigkeiten und Zaubersprüche

Ihr Charakter beherrscht eine Vielzahl von Fertigkeiten und Zaubersprüchen, die Sie aktivieren können, indem Sie die linke und die rechte Maustaste verwenden. Sie können die Fertigkeit oder den Zauberspruch verändern, die der jeweiligen Maustaste zugeordnet sind, indem Sie auf die Icons für „Aktion links" oder „Aktion rechts" linksklicken.

Durch Linksklicken auf diese Icons rufen Sie ein Menü auf, in dem alle für diese Maustaste zur Verfügung stehenden Fertigkeiten und Zaubersprüche aufgeführt werden. Während für die rechte Maustaste alle aktiven Fertigkeiten zur Verfügung stehen, können für die linke Taste nur direkte Angriffe ausgewählt werden. Welche Fertigkeiten für „Aktion links"- und „Aktion rechts"-Icons zur Verfügung stehen, hängt von der Klasse des Charakters ab, den Sie spielen. Wenn Ihr Charakter neue Fertigkeiten erlernt, erscheinen sie in diesen Menüs.



Ein gutes Beispiel für die Belegung der Aktion-Icons ist die Benutzung Ihrer Wurf-Fertigkeit, um ein Stinkgas-Elixier zu werfen. Einige Elixiere können als Waffe benutzt werden. Sie explodieren beim Auftreffen oder setzen eine Giftwolke frei. Um Ihren Charakter vorzubereiten, müssen Sie das „Aktion rechts"-Icon ändern, indem Sie darauf linksklicken. Im daraufhin erscheinenden Menü linksklicken Sie auf das „Werfen"-Icon. Danach legen Sie im Inventar Ihres Charakters das Elixier in einen der Arm-Plätze. Wenn Sie jetzt rechtsklicken, wirft Ihr Charakter das Elixier auf Ihr gewünschtes Ziel. Sie können so lange weiter werfen, wie Sie Elixiere haben.

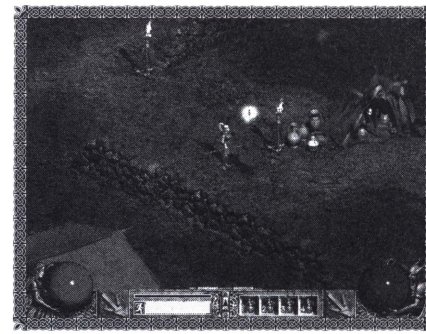
Eine schnelle Möglichkeit, um zwischen Fertigkeiten umzuschalten, ist, den Fertigkeiten, die Sie am häufigsten einsetzen, ein Tastaturkürzel zuzuweisen. Ein Tastaturkürzel gestattet Ihnen, mit einem einzigen Druck auf die Tastatur zu diesen Fertigkeiten umzuschalten. Um einer Fertigkeit ein Tastaturkürzel zuzuordnen, linksklicken Sie auf ein Aktion-Icon, um das Fertigkeiten-Menü aufzurufen. Schieben Sie den Cursor über die gewünschte Fertigkeit, und drücken Sie eine Funktionstaste von **F1** bis **F8**. Drücken Sie die **Leertaste**, wenn Sie fertig sind. Jetzt können Sie, wann immer Sie die entsprechende Fertigkeit einsetzen möchten, einfach die zugewiesene Taste drücken. Die zugewiesene Fähigkeit wird dann dem Aktion-Icon und der zugehörigen Maustaste zugeordnet.

Beachten Sie, dass nicht alle Fertigkeiten in den Menüs der Aktion-Icons erscheinen. Passive Fertigkeiten, wie z.B. „Wärme" (eine Fertigkeit, über die die Zauberin verfügt), werden ständig angewendet, wenn Sie die Fertigkeit einmal erlernt haben, und daher auch nicht in den Menüs aufgeführt.

Lernen Sie die Stadt kennen

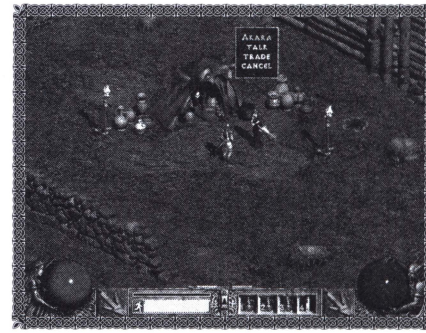
Interaktion mit den Stadtbewohnern (NPCs)

Die Interaktion mit den Stadtbewohnern ist in Diablo II sehr wichtig. Sie erzählen Ihnen von wichtigen Ereignissen und Personen in ihrer Welt. Einige bieten auch Waren oder Dienstleistungen an, die Ihnen bei Ihren Abenteuern helfen können.



Dringende Nachrichten – Ein NPC mit einem Ausrufezeichen (!) über dem Kopf hat wichtige Neuigkeiten für Sie. Gewöhnlich ist die Nachricht eine wichtige Information, die Sie dringend benötigen, um Ihren Quest abzuschließen und im Spiel weiterzukommen. Sie sollten sich jedem Stadtbewohner mit einem „!" über dem Kopf nähern und mit ihm sprechen.

Um mit einem Stadtbewohner zu sprechen, markieren Sie den NPC mit Ihrem Cursor und linksklicken auf ihn. Ihr Charakter geht automatisch auf den NPC zu und beginnt eine Unterhaltung. Sie werden schnell merken, dass nicht alle NPCs zum Reden aufgelegt sind. Aber keine Sorge, mundfaule Stadbewohner haben mit Sicherheit auch keine wichtigen Informationen für Sie.



Interaktionen-Menü – Wenn Sie zum zweiten Mal mit sprechen, erscheint nach der Vorstellung das Interaktionen-Menü. Dieses Menü zeigt die Optionen für diesen Bewohner, z.B. „Handeln" oder „Tratschen" an. Die Optionen unterscheiden sich je nach NPC. Sie können das Interaktionen-Menü schnell wieder schließen, indem Sie auf eine andere Stelle als den Charakter linksklicken, oder indem Sie die ESC-Taste oder die Leertaste drücken.

Quest-Logbuch – Gelegentlich werden Sie von den Stadtbewohnern auf einen Quest geschickt, oder Sie stolpern während des Herumwanderns über einen Quest. Wenn Sie einen Quest erhalten, erscheint ein Button mit der Aufschrift „Quest-Logbuch" in der unteren linken Ecke des Spielfeldes.

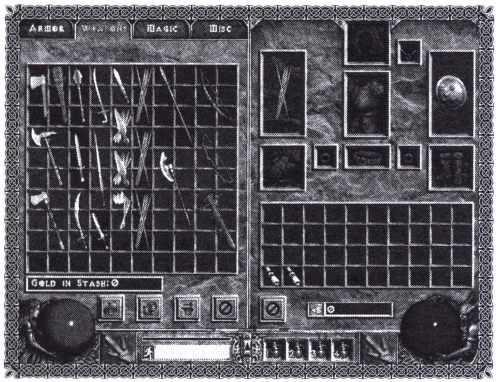
Wenn Sie auf diesen Button klicken, öffnen Sie das Quest-Logbuch. Das Logbuch informiert Sie über den Status der Quests und sagt Ihnen, was Sie als Nächstes tun müssen. Quests, die Sie noch nicht erhalten haben, erscheinen ausgegraut und können nicht angewählt werden. Aktivierte Quests erscheinen farbig und werden angewählt, indem Sie darauf klicken. Klicken Sie auf den Sprache-Button (!) am unteren Rand des Quest-Logbuchs, wenn Sie die gesprochene Beschreibung des ausgewählten Quests hören möchten.

Immer wenn ein wichtiges Ereignis auftritt, das den Status des Quest-Logbuchs verändert, erscheint der Quest-Logbuch-Button in der unteren linken Ecke des Spielfeldes. Klicken Sie einfach auf den Quest-Logbuch-Button, um sich die neuen Informationen anzeigen zu lassen.

Kaufen und Verkaufen

Bei Ihren Abenteuern werden Sie auf Stadtbewohner treffen, die sowohl Gegenstände kaufen und verkaufen als auch andere Dienste anbieten. Um auf diese Optionen zuzugreifen, müssen Sie zuerst das Interaktionen-Menü aufrufen, indem Sie auf den NPC linksklicken. Wählen Sie im Interaktionen-Menü „Handeln" oder „Handeln/Reparieren" aus, um den Händler-Bildschirm zu öffnen.

Der Händler-Bildschirm - Der Händler-Bildschirm ist in zwei Teile unterteilt: das Inventar des Händlers auf der linken und Ihr eigenes Inventar auf der rechten Seite. Am oberen Rand des Händler-Inventars befinden sich mehrere Register. Durch Linksklicks auf diese Register schalten Sie zwischen den Arten von Gegenständen um, die der Händler anbietet. Dazu gehören Waffen, Rüstungen, Magie und verschiedene Gegenstände.



Wenn Sie den Cursor über den Waren des Händlers platzieren, werden der Name, der Preis und die Eigenschaften des jeweiligen Gegenstandes angezeigt. Durch Markierung Ihrer eigenen Gegenstände wird der jeweilige Preis, den der Händler dafür zahlen will, zusammen mit dem Namen und den Eigenschaften des Gegenstandes angezeigt.

Um einen Gegenstand zu kaufen, linksklicken Sie einfach auf den gewünschten Gegenstand. Ein Bestätigungsdialog erscheint, in dem Sie gefragt werden, ob Sie sicher sind, dass Sie diesen Gegenstand kaufen möchten. Wählen Sie „Ja" an, und schon wird der Gegenstand in Ihr Inventar transferiert (sofern Sie genug Gold dafür haben). Die Kosten des Gegenstandes werden automatisch von Ihrem Goldvorrat, inklusive dem, was Sie in Ihrem Schatz aufbewahren, abgezogen. Durch Rechtsklicken auf einen Gegenstand können Sie ihn ohne weitere Bestätigung kaufen.

Um einen Gegenstand zu verkaufen, nehmen Sie ihn im Inventar auf, indem Sie darauf linksklicken. Schieben Sie den Gegenstand zum Inventar des Händlers hinüber, und linksklicken Sie erneut, um den Verkauf abzuschließen.

Eine andere Möglichkeit, Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen, besteht darin, die Kaufen- und Verkaufen-Buttons am unteren Rand des Händler-Bildschirms zu benutzen.

Kaufen-Button – Wenn Sie auf den Kaufen-Button klicken, verwandelt sich Ihr Cursor in einen massiven Pfeil. Linksklicken Sie damit über einem Gegenstand, um diesen Gegenstand zu kaufen. Falls Sie genügend Gold haben, erscheint dann ein Fenster, in dem der Kauf bestätigt wird.

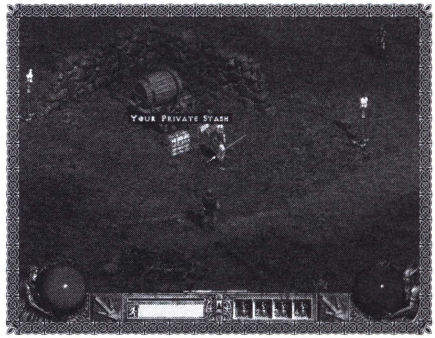
Verkaufen-Button – Wenn Sie auf den Verkaufen-Button klicken, verwandelt sich Ihr Cursor in einen hohlen Pfeil. Linksklicken Sie damit auf einen Gegenstand in Ihrem Inventar, um ihn an den Händler zu verkaufen. Ein Fenster erscheint, in dem der Verkauf bestätigt wird.

Reparieren-Button – Einige Händler können benutzte oder beschädigte Waffen und Rüstungen reparieren. Waffen und Rüstungen haben nur eine begrenzte Haltbarkeit. Wenn Sie diese Gegenstände benutzen, werden sie langsam abgenutzt und gehen schließlich kaputt. Wenn ein Gegenstand kaputt ist, muss er repariert werden, bevor Sie ihn erneut einsetzen können.

Wenn ein Gegenstand kurz davor ist, kaputt zu gehen, erscheint oben rechts auf dem Bildschirm eine Silhouette, die den beschädigten Gegenstand in Gelb oder Rot anzeigt. Wenn Sie diese Symbole sehen, wird es Zeit, den Gegenstand reparieren zu lassen. Überprüfen Sie die Haltbarkeit Ihrer Gegenstände, indem Sie im Inventar den Cursor darüber schieben.

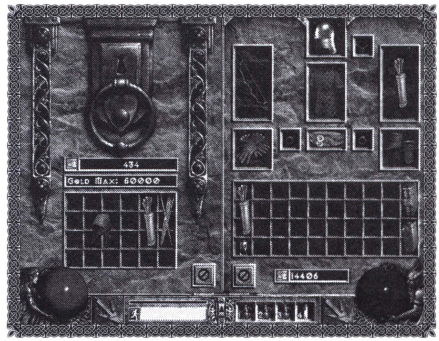
Wenn ein Händler einen Gegenstand für Sie reparieren kann, erscheint ein Reparieren-Button am unteren Rand des Händler-Inventars. Klicken Sie einfach auf den Reparieren-Button. Ihr Cursor verwandelt sich dann in einen Hammer, mit dem Sie auf das Objekt klicken können, das Sie reparieren lassen möchten. Ein Bestätigungsfenster, in dem auch die Kosten der Reparatur angezeigt werden, erscheint.

IHR SCHATZ



In jedem der vier Akte finden Sie in der Nähe Ihres Startpunkts eine große Truhe – sie enthält Ihren privaten Schatz. Sie ist ein immer vorhandener und SICHERER Platz, um Gold und andere kostbare Gegenstände aufzubewahren, die Sie bei Ihren Abenteuern finden.

Um Ihren Schatz zu aktivieren, linksklicken Sie einfach auf die Truhe. Ein Bildschirm, der dem Händler-Bildschirm ähnelt, erscheint. Auf der linken Seite befindet sich Ihr Schatz. Er sieht aus wie eine kleinere Version Ihres Rucksack-Gitters. Nehmen Sie Gegenstände aus Ihrem Inventar auf, und platzieren Sie sie im Schatz, um sie dort zu lagern.



Wenn Sie in Ihrem Inventar-Fenster auf den (Gold) Einzahlen-Button klicken, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie gefragt werden, wie viel Gold Sie in Ihrem Schatz deponieren möchten. Durch Klicken auf den (Gold) Abheben-Button in Ihrem Schatz können Sie Gold vom Schatz zurück in Ihr Inventar verschieben. Aus Bequemlichkeitsgründen kann bei Einkäufen das Gold aus Ihrem Schatz zusammen mit dem Gold aus Ihrem Inventar verwendet werden. Je weiter Ihr Charakter in den Akten vordringt, desto größer ist auch die Menge an Gold, die Sie in Ihrem Schatz lagern können.

Benutzen Sie den Schatz, um alle Gegenstände aufzubewahren, die Sie zwar behalten möchten, die aber auch keinen kostbaren Platz in Ihrem Inventar belegen sollen. Gegenstände, die auf dem Boden oder in der Stadt liegen bleiben, verschwinden nach ein paar Minuten.

WEGPUNKTE

Die Welt, in der Sie sich bewegen, ist riesig, und oft müssen Sie große Strecken zwischen den Städten und den Außenregionen zurücklegen. Während des Krieges der Sünde hatten die Horadrim ein System aus magischen Wegpunkten eingerichtet, das Reisen ohne Zeitverlust von einem Punkt zu einem anderen ermöglichte. Die dafür nötigen Magien sind schon lange in Vergessenheit geraten, zumal die Horadrim-Magier fast völlig von der Welt vertrieben wurden. Nur diese Wegpunkte sind als Vermächtnis der einst großen Macht der Horadrim geblieben, und der unschätzbare Wert dieser Einrichtungen kann nicht geleugnet werden.

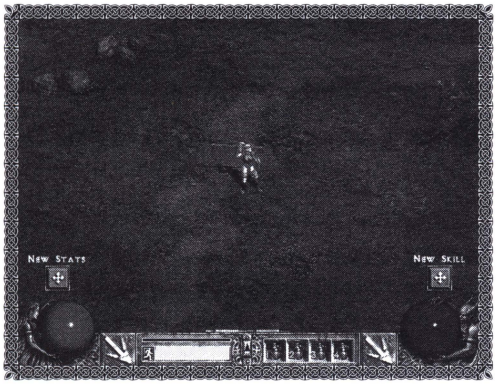
In jeder Stadt und an verschiedenen Plätzen in jedem Akt finden Sie Wegpunkte. Klicken Sie darauf, um das Wegpunkt-Menü aufzurufen, das eine Liste mit Zielen anzeigt.

Wegpunkt-Menü – Dieses Menü zeigt alle Orte an, zu denen Sie reisen können. Klicken Sie unbedingt alle Wegpunkte an, die Sie unterwegs finden, um sie zu Ihrem Wegpunkt-Menü hinzuzufügen. Wegpunkt-Ziele, die in grauen Buchstaben angezeigt werden, sind solche, die Sie noch nicht entdeckt und aktiviert haben. Sie können zu jedem Wegpunkt springen, der mit blauem Text angezeigt wird, indem Sie im Wegpunkt-Menü auf den zugehörigen Button klicken. Sie können auch die Wegpunkte aus anderen Akten erreichen, indem Sie das Akt-Register in diesem Menü benutzen. Da Wegpunkte zusammen mit Ihrem Charakter zwischen den Spielen gespeichert werden, bieten sie eine zeitsparende Möglichkeit, um Bereiche zu überspringen, die Sie bereits erkundet haben.

So entwickeln Sie Ihren Charakter

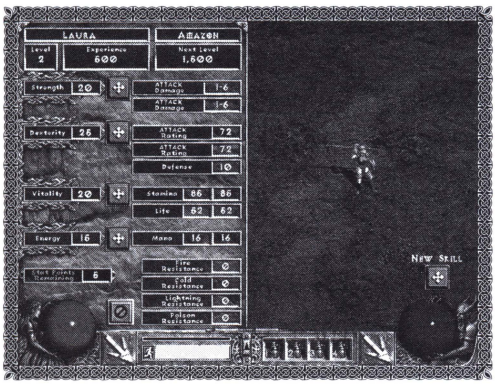
Sammeln von Erfahrungspunkten und Aufsteigen im Level

Eines Ihrer primären Ziele in Diablo II ist die Entwicklung und Ausprägung Ihres Charakters. Während Sie das Spiel erkunden, gewinnen Sie an Erfahrungspunkten hinzu, indem Sie die bösen Kreaturen bekämpfen (und besiegen), die das Land bevölkern. Wenn Sie bestimmte zuvor festgelegte Erfahrungsstufen erreichen, steigt Ihr Charakter um einen Level auf. Sie können Ihren Fortschritt auf dem Weg zum nächsten Level überprüfen, indem Sie den schmalen, horizontalen Erfahrungsbalken direkt über Ihrem Ausdauerbalken betrachten. Sobald der Balken komplett gefüllt ist, steigen Sie einen Level auf. Wenn Sie den Cursor über den Balken schieben, werden Ihre aktuellen und die für den nächsten Level benötigten Erfahrungspunkte angezeigt. Wenn Sie den nächsten Level erreichen, werden Ihre Lebens- und Ihre Manakugel wieder aufgefüllt, und Sie erhalten Punkte, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihres Charakters verbessern können. Zwei Buttons erscheinen auf dem Bildschirm: der Button „Neuer Status“ in der unteren linken und der Button „Neue Fertigkeit“ in der unteren rechten Ecke. Durch Anklicken können Sie einen Bildschirm öffnen, der Ihnen ermöglicht, Ihre neuen Punkte zu Ihrem Status und Ihren Fertigkeiten hinzuzufügen.



Charakter-Attribute:

Immer wenn Sie einen neuen Level erreichen, erhalten Sie fünf Punkte, die Sie auf Ihre vier Charakter-Attribute verteilen können: Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Energie. Wenn Sie auf das Icon „Neuer Status“ klicken, gelangen Sie in den Charakter-Bildschirm. Sie können diesen Bildschirm auch aufrufen, indem Sie die Tasten „A“ oder „C“ drücken, oder indem Sie in der Minileiste auf den Charakter-Button klicken.



Im Charakter-Bildschirm weisen Sie Ihre neuen Punkte zu, indem Sie auf den großen „+“-Button neben dem Attribut klicken, das Sie erhöhen möchten. Jeder Klick erhöht das entsprechende Attribut um einen Punkt. Sobald Sie alle Ihre Status-Punkte vergeben haben, verschwindet das Icon „Neuer Status“ vom Spielfeld.

HINWEIS: Jede Zuweisung von Statuspunkten ist endgültig, daher sollten Sie sehr überlegt vorgehen!

Um sich die Entscheidung, wo Sie Ihre Punkte vergeben sollen, zu erleichtern, sollten Sie sich einen Moment Zeit nehmen und die Informationen betrachten, die auf dem „Charakter-Attribute“-Bildschirm angezeigt werden.

LEVEL – Dies ist der aktuelle Level Ihres Charakters. Neue Charaktere beginnen bei Level 1.

ERFAHRUNGSPUNKTE – Dies ist die Menge an Erfahrung, die Ihr Charakter bereits gesammelt hat. Sie sammeln Erfahrung, indem Sie oder Ihre Party-Mitglieder Monster im Kampf besiegen.

NÄCHSTER LEVEL – Dies ist die Menge an Erfahrung, die nötig ist, um den nächsten Level zu erreichen.

STÄRKE – Stärke erhöht die Schadenswirkung, die durch Ihre Angriffe verursacht wird, insgesamt. Stärke ist auch ein Faktor beim Tragen von Waffen und Rüstungen. Neben Ihrer Stärke werden Ihre Werte für den

Angriffsschaden angezeigt, den die Fertigkeiten verursachen, die Sie für die „Aktion links"- und „Aktion rechts"-Icons ausgewählt haben.

Angriffsschaden – Der obere Teil des Schadensfeldes repräsentiert den Schaden für die Fertigkeit, die Sie momentan für das „Aktion links"-Icon ausgewählt haben, während das untere Angriffsschaden-Feld die Fertigkeit repräsentiert, die Sie für das „Aktion rechts"-Icon ausgewählt haben. Ganz gleich, ob es sich bei der Aktion um einen Angriff, eine Fertigkeit oder einen Zauberspruch handelt, der hier angezeigte Schaden repräsentiert die aktuelle Aktion. Je höher der Wert ist, desto mehr Schaden kann Ihr Charakter pro Angriff verursachen. Wenn das Feld leer ist, dann verursacht die Aktion, die Sie für dieses Icon ausgewählt haben, keinen direkten Schaden.

Wenn Sie als Barbar spielen und zwei Waffen führen, sehen Sie zwei Werte in jedem dieser Felder. Diese Werte repräsentieren den Angriffswert für jede der benutzten Waffen.

GESCHICKLICHKEIT – Geschicklichkeit ist ein Faktor beim Ausrüsten mit bestimmten Waffen. Sie beeinflusst auch, wie oft Ihre Nah- oder Distanzangriffe gelingen und wie gut sich Ihr Charakter gegen Angriffe wehren kann – also Ihre Angriffs- und Verteidigungswerte.

Angriffswerte – Das obere Angriffswert-Feld ist die Aktion, die Sie für das „Aktion links"-Icon ausgewählt haben, während das darunter das „Aktion rechts"-Icon repräsentiert. Je höher der Wert ist, desto häufiger landen die Angriffe Ihres Charakter auch wirklich im Schwarzen. Magische Angriffe und nicht-kämpferische Fertigkeiten haben keine Angriffswerte. Wenn Sie eine solche Fertigkeit mit einem Aktion-Icon angewählt haben, bleibt das zugehörige Feld leer.

Wenn Sie als Barbar spielen und zwei Waffen führen, sehen Sie zwei Werte in diesen Feldern. Diese Werte repräsentieren den Angriffswert für jede der benutzten Waffen.

Wenn Sie das obere Angriffswert-Feld mit Ihrem Cursor markieren, wird die Wahrscheinlichkeit angezeigt, mit der Sie eine Kreatur treffen, die den gleichen Level wie Sie hat.

Verteidigungswert – Der Verteidigungswert zeigt an, wie gut Ihr Charakter im Kampf Treffer vermeiden kann. Je höher der Wert ist, desto seltener wird Ihr Charakter getroffen. Wenn Sie das Verteidigungswert-Feld mit Ihrem Cursor markieren, wird die Wahrscheinlichkeit angezeigt, mit der Sie von einer Kreatur, die den gleichen Level wie Sie hat, bei einem Angriff getroffen werden.

VITALITÄT – Vitalität bestimmt, wie viel Leben Ihr Charakter hat und wie weit Sie rennen können, ohne ausruhen zu müssen.

Ausdauer – Die Ausdauer bestimmt, wie weit Sie rennen können. Je mehr Ausdauer Sie haben, desto weiter können Sie rennen, bevor Sie müde werden und gezwungen sind zu gehen.

Leben – Leben ist die Menge an Schaden, die Ihr Charakter verträgt, bevor er stirbt. Leben regeneriert sich nicht automatisch wieder. Es muss wieder aufgefüllt werden, indem Sie Heiltränke trinken oder einen NPC besuchen, der über die Kraft der Heilung verfügt. Es gibt allerdings auch einige Gegenstände und Fertigkeiten, die Leben regenerieren können.

ENERGIE – Energie bestimmt, wie viel Mana Ihr Charakter besitzt.

Mana – Mana ist die spirituelle Essenz Ihres Charakters. Immer wenn Sie eine Fertigkeit, wie den „Feuerblitz" der Zauberin oder den „Doppelschwung" des Barbaren, benutzen, wird ein Teil dieses Manas verbraucht. Wenn Sie kein Mana mehr haben, kann Ihr Charakter zeitweise keine Zaubersprüche mehr benutzen oder bestimmte Fertigkeiten nicht anwenden. Im Lauf der Zeit regeneriert sich Ihr Mana wieder.

VERBLEIBENDE STATUSPUNKTE – Dies zeigt die Anzahl der Statuspunkte an, die Sie noch zwischen den Attributen Ihres Charakters aufteilen können. Wenn Sie einen neuen Level erreichen, erhalten Sie fünf weitere Punkte, die Sie unter Ihren Attributen aufteilen können.

FEUER-WIDERSTAND – Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie einem Feuerangriff widerstehen. Je mehr Widerstandskraft Sie haben, desto weniger Schaden nehmen Sie bei einem Feuerangriff.

KÄLTE-WIDERSTAND – Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie einem Kälteangriff widerstehen. Je mehr Widerstandskraft Sie haben, desto weniger Schaden nehmen Sie bei einem Kälteangriff.

BLITZ-WIDERSTAND – Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie einem Blitzangriff widerstehen. Je mehr Widerstandskraft Sie haben, desto weniger Schaden nehmen Sie bei einem Blitzangriff.

GIFT-WIDERSTAND – Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie einem Giftangriff widerstehen. Je mehr Widerstandskraft Sie haben, desto weniger Schaden nehmen Sie bei einem Giftangriff.

Normalerweise erscheinen die Werte, die den aktuellen Status Ihres Charakters repräsentieren, in Weiß. Wenn ein Statuswert oder ein Attribut durch einen magischen Gegenstand oder einen anderen magischen Effekt verstärkt wurden, erscheint der Wert in Blau.

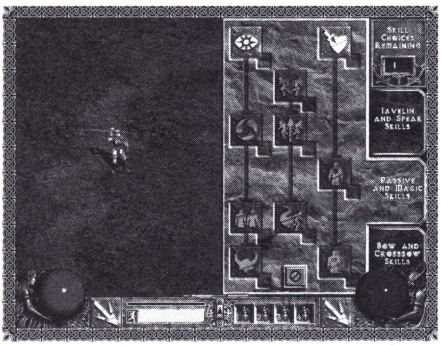
DER FERTIGKEITENBAUM

Immer wenn Sie einen neuen Level erreichen, bekommen Sie einen neuen Fertigkeitenpunkt. Fertigkeiten sind spezielle Fähigkeiten, die die individuelle Ausprägung Ihres Charakters ausmachen. Indem Sie verschiedene Fertigkeitspfade wählen, haben Sie eine Vielzahl von Möglichkeiten, Ihren Charakter zu entwickeln und so für immer wieder neue und unterschiedliche Spielerlebnisse zu sorgen.

Wenn Sie auf das Icon „Neue Fertigkeit" klicken, kommen Sie zum Fertigkeitenbaum-Bildschirm. Sie können diesen Bildschirm auch jederzeit aufrufen, indem Sie die „T"-Taste drücken oder in der Minileiste auf den Fertigkeitenbaum-Button klicken.

Die Fertigkeiten werden auf dem Bildschirm in einer Baumstruktur dargestellt. Die Fertigkeiten, die für Ihren Charakter zur Verfügung stehen, sind in drei primäre Bereiche unterteilt, die auf der rechten Seite des Menüs durch Register mit den jeweiligen Namen repräsentiert werden. Linksklicken Sie auf das jeweilige Register, um zwischen den primären Fertigkeitsbereichen umzuschalten.

Verbleibende Fertigkeiten – Dieses Feld zeigt die Fertigkeitenpunkte an, die Sie noch auf Ihren Fertigkeitenbaum verteilen können.



Fertigkeiten – Um eine bestimmte Fertigkeit zu betrachten, wählen Sie sie an. Es erscheint eine Beschreibung mit wichtigen Informationen. Diese Beschreibungen erklären z.B., was die Fertigkeiten bewirken, wie viel Schaden sie verursachen, die Reichweite und die Manakosten. Wenn Sie einer Fertigkeit mindestens einen Punkt zugewiesen haben, erklärt die Beschreibung auch, wie stark sich die Fertigkeit im nächsten Level verbessern würde.

Wenn Sie Fertigkeitenpunkte zur Verfügung haben, können Sie einen Punkt vergeben, indem Sie auf eine Fertigkeit linksklicken. Wenn Sie auf eine Fertigkeit linksklicken und keine Fertigkeitenpunkte zur Verfügung haben, wird die Fertigkeit Ihrem „Aktion rechts"-Icon zugewiesen.

Um Fertigkeitenpunkte zu vergeben, linksklicken Sie einfach auf die jeweilige Fertigkeit. Übersehen Sie dabei nicht, dass es durchaus einen größeren Vorteil bringen kann, wenn Sie eine bereits bestehende Fertigkeit weiter ausbauen, anstatt eine neue zu erlernen.

HINWEIS: Jede Zuweisung von Fertigkeitenpunkten ist endgültig, daher sollten Sie sehr überlegt vorgehen!

Ein neuer Charakter hat nur wenige Fertigkeiten zur Verfügung. Es stehen Ihnen jedoch in dem Maße mehr und mehr Fertigkeiten offen, in dem Sie die höheren Levelstufen erklimmen und die Voraussetzungen für solche Fertigkeiten schaffen. Folgen Sie den Linien im Fertigkeitenbaum, und lesen Sie die Beschreibungen der Fertigkeiten durch, um zu erfahren, welche Voraussetzungen Sie für die weiter fortgeschrittenen Fertigkeiten erfüllen müssen.

SPIELSIEG UND SCHWIERIGKEITSGRADE

Nur weil Sie die Scharen aus der Hölle besiegt haben, heißt das noch lange nicht, dass das Abenteuer auch beendet ist. Diablo II bietet drei Schwierigkeitsgrade: „Normal", „Alptraum" und „Hölle". Nachdem Sie das Spiel auf dem „Normal"-Level durchgespielt haben, wird der Schwierigkeitsgrad „Alptraum" für diesen Charakter verfügbar, wenn Sie ihn im Charakter-Auswahlbildschirm anwählen. Dem „Alptraum" folgt die „Hölle".

Wenn Sie einen neuen Schwierigkeitsgrad anwählen, wird die Welt erneut zufällig generiert und mit noch stärkeren Kreaturen sowie wertvolleren Schätzen bevölkert. Dadurch können Sie die Entwicklung Ihres Charakters fortsetzen, solange es Ihnen Spaß macht.

Multiplayer

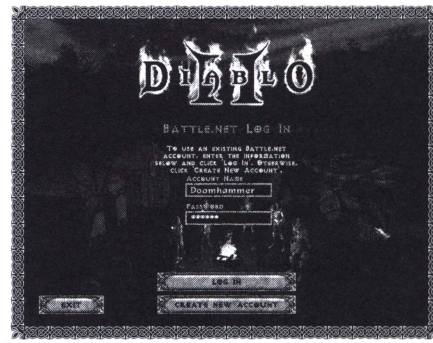
Eine der schönsten Arten, Diablo II zu genießen, ist, online mit anderen Leuten zu spielen. Im Hauptmenü gibt es zwei Multiplayer-Optionen: „Battle.net“ und „Multiplayer 2“. Auf Battle.net können Sie buchstäblich Tausende anderer Spieler finden, mit denen Sie sich zum Kampf gegen Diablo zusammentun (oder gegen die Sie kämpfen) können. Wenn Sie die „Battle.net“-Option wählen, spielen Sie mit Welt-Charakteren, die exklusiv auf den Battle.net-Welt-Servern gespeichert werden. Wenn Sie die „Multiplayer 2“-Option wählen, spielen Sie mit „Offenen Charakteren“, die auf Ihrem Computer gespeichert werden, wie z.B. Ihr Einzelspieler-Charakter. Zu den „Multiplayer 2“-Optionen gehören „Offenes Battle.net“ und „TCP/IP“. Das Kapitel nach dem Battle.net-Welt-Abschnitt enthält detaillierte Informationen zu diesen beiden Optionen.

So spielen Sie Diablo II auf Battle.net

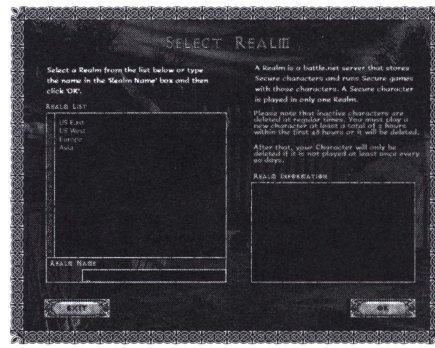
Battle.net ist das kostenlose Online-Spielnetzwerk von Blizzard Entertainment. Es ist ein Platz, an dem sich Spieler treffen, wo sie miteinander chatten und wo sie zusammen Abenteuer erleben können. Wenn Sie noch nie zuvor Multiplayer-Spiele gespielt haben, ist Battle.net die einfachste und schnellste Möglichkeit, um Blizzard-Spiele online zu genießen. Bitte beachten Sie, dass Sie einen Internet-Dienstanbieter (ISP) benötigen, um diese Features zu benutzen. Blizzard selbst erhebt keine Gebühren für die Benutzung von Battle.net, lediglich die normalen Gebühren für Ihren Internet-Zugang müssen Sie wie üblich bei Ihrem ISP bezahlen.

So bauen Sie eine Verbindung zu Battle.net auf

Wenn Sie vom Haupt-Optionen-Menü aus eineVerbindung zum Battle.net aufbauen möchten, klicken Sie einfach auf den Battle.net-Button. Dann müssen Sie sich mit Ihrem Battle.net-Account-Namen und -Passwort in Battle.net einloggen. Wenn Sie noch keinen Account haben, können Sie einen neuen erstellen, indem Sie auf den Button „Neuer Account“ klicken. Nachdem Sie Ihren Account erstellt haben, werden Sie automatisch mit dem Battle.net verbunden.



Auswahl oder Erstellung eines eines Multiplayer-Charakters für Spiele auf dem Battle.net



Welt-Charaktere werden exklusiv auf den Diablo II-Welten über Battle.net gespielt und stehen in „Einzelspieler-Spielen“, „Offenen Spielen“ oder „TCP/IP-Spielen“ nicht zur Verfügung. Eine „Welt“ (gelegentlich auch „Realm“ genannt) ist ein Diablo II-Spielserver, der von Blizzard betrieben und gewartet wird. Wenn Sie in einer solchen Welt spielen, sind Ihre Charaktere vor vielen Cheats, Hacks und anderen Missbräuchen sicher, die in Offenen Battle.net- und TCP/IP-Spielen möglich sind. Bei einem Welt-Spiel werden die Charaktere auf dem Welt-Server gespeichert, und Sie können sie mit jedem Computer, von dem aus Sie das Battle.net erreichen können, benutzen. Es gibt mehrere Spielwelten auf Battle.net, und jede befindet sich in einem anderen Teil dieser Welt. Wenn Sie einen

Welt-Charakter erstellen, wählen Sie am besten eine Diablo-Welt aus, die auf einem Server in der Nähe Ihres Wohnortes gespielt wird, um so die beste Spielperformance zu erzielen.

Hinweis: Sie können einen bestehenden Charakter nicht von einer Welt zu einer anderen transferieren, daher sollten Sie herausfinden, in welcher Welt Ihre Freunde spielen, bevor Sie Ihre Wahl treffen.

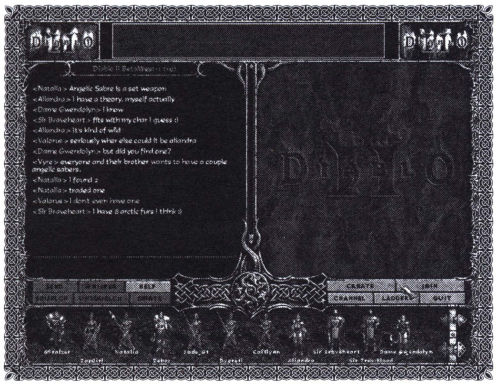
Wenn Sie sich zum ersten Mal mit Diablo II auf Battle.net einloggen, werden Sie aufgefordert, einen neuen Charakter zu erstellen. Wählen Sie im Charakter-Bildschirm einen Charakter an, und geben Sie ihm einen Namen. Danach bekommen Sie eine Liste der Welten angezeigt. Klicken Sie auf jede Welt, um eine Beschreibung dieser Welt zu erhalten. Um eine Welt auszuwählen, müssen Sie auf „OK" klicken. Soll es schneller gehen, können Sie auch auf eine Welt doppelklicken, um sie auszuwählen.

Mit einem einzelnen Battle.net-Account können Sie bis zu acht Charaktere erstellen. Wenn Sie bereits Welt-Charaktere erstellt haben, können Sie im Charakterwahl-Bildschirm wählen, welchen Charakter Sie spielen möchten. Name und Level jedes Charakters werden zusammen mit dem Namen der Welt, zu der er gehört, angezeigt. Wenn Sie der Liste einen neuen Charakter hinzufügen möchten, wählen Sie den Eintrag „Neue Charaktere" ganz oben in der Liste an.

Nachdem Sie einen Charakter ausgewählt oder erstellt haben, gelangen Sie zum Battle.net-Chat-Channel, wo Sie andere Spieler treffen und mit ihnen plaudern oder wo Sie an Multiplayer-Spielen teilnehmen bzw. neue Multiplayer-Spiele erstellen können.

Battle.net-Chat

Nachdem Sie sich in Battle.net eingeloggt und einen Charakter ausgewählt haben, gelangen Sie in einen der Battle.net-Chat-Channels der Diablo II-Welt. In den Welt-Chat-Channels sehen Sie am unteren Bildschirmrand, Charakterporträts, die die anderen Spieler repräsentieren. Falls mehr Leute in einem Chat-Channel sind, als auf den Bildschirm passen, können Sie die Porträts scrollen, indem Sie einen der kleinen, dreieckigen Scroll-Pfeile anklicken. Schieben Sie die Maus über eines der Porträts, um den Battle.net-Account-Namen, die Klasse und den Level des Spielers in Erfahrung zu bringen. Durch Linksklicken auf ein Porträt wählen Sie den jeweiligen Charakter an. Durch Rechtsklicken auf ein Porträt rufen Sie das Benutzerprofil dieses Charakters auf. Im Channel können Sie mit anderen Spielern plaudern, Spiele erstellen oder sich in Spiele einklinken und die Rangliste der besten Diablo II-Spieler betrachten.



Das Chat-Fenster erscheint auf der linken Seite des Bildschirms. An seinem rechten Rand befindet sich der Scroll-Balken des Chat-Fensters. Unter dem Chat-Fenster befindet sich Ihr Textfeld zusammen mit sechs Buttons für die am häufigsten benutzten Chat-Befehle – Senden, Flüstern, Stimmung, Wegschalten, Zuschalten und Hilfe.

Senden – Chatten Sie öffentlich mit den anderen Spielern im Chat-Channel. Klicken Sie in das Textfeld, und geben Sie Ihre Nachricht ein. Drücken Sie danach auf den Senden-Button oder die **ENTER**-Taste, um Ihre Nachricht an jeden zu schicken, der sich im Chat-Channel aufhält.

Flüstern – Chatten Sie privat mit anderen Spielern im Chat-Channel. Klicken Sie in das Textfeld, und geben Sie Ihre Nachricht ein. Linksklicken Sie auf den Charakter, dem Sie etwas zuflüstern möchten. Er ist jetzt von einer Aura umgeben. Klicken Sie auf den Flüstern-Button, um Ihre Nachricht nur an den angewählten Charakter zu verschicken.

Stimmung – Sie können etwas tun, das der gesamte Raum als Textrepräsentation „sehen" kann. Ein Beispiel: Wenn Monstermatscher alle Spieler im Chat-Channel grüßen will, könnte er „winkt euch zu." eintippen und dann auf den „Stimmung"-Button klicken. Jeder, der sich im Channel aufhält, empfängt daraufhin die Nachricht „Monstermatscher winkt euch zu.".

Wegschalten – Unterdrückt Nachrichten von einem Spieler. Linksklicken Sie auf den Charakter, um ihn mit einer Aura zu markieren. Drücken Sie den Wegschalten-Button. Sie „hören" dann keine privaten oder öffentlichen Nachrichten mehr von diesem Spieler.

Zuschalten – Lässt Nachrichten von einem abgeschalteten Spieler wieder zu. Linksklicken Sie auf den Charakter, um ihn mit einer Aura zu markieren. Drücken Sie den Zuschalten-Button.

Hilfe – Zeigt den Diablo II-Chat-Hilfetext an.

Direkt unter dem Chat-Fenster befindet sich ein Feld, in dem Sie Ihre eigenen Nachrichten eingeben können. Mit dem Scroll-Balken am rechten Rand des Chat-Fensters können Sie den Fensterinhalt verschieben, um die vorherigen Nachrichten zu betrachten.

Nachrichten erscheinen in verschiedenen Farben:

Grauer Text: Zeigt an, dass jemand den Chat-Channel verlässt oder sich in ihn einklinkt. Benutzen Sie den Befehl /d2notify, um diese Nachrichten einzuschalten.

Weißer Text: Zeigt an, was Sie „laut" zum gesamten Chat-Channel gesagt haben.

Goldener Text: Zeigt an, was andere „laut" zum gesamten Chat-Channel gesagt haben.

Grüner Text: Zeigt Nachrichten an, die Sie bestimmten Spielern „zugeflüstert" haben, bzw. alle Nachrichten, die Ihnen in diesem Chat-Channel „zugeflüstert" wurden.

Blauer Text: Zeigt Aktionen an, die von Spielern in einem Channel ausgeführt wurden, sowie alle speziellen Battle.net-Nachrichten, die an Sie geschickt wurden.

Roter Text: Zeigt direkt von Battle.net versandte Fehlermeldungen an.

Die rechte Seite des Bildschirms wird benutzt, um Informationen anzuzeigen und die Steuerelemente für Spiele, Leitern und andere Channels anzuzeigen. Sie können auf diese Informationen zugreifen, indem Sie auf die Buttons direkt unter diesem Bereich klicken. Sie finden dort folgende Buttons und zugehörige Anzeigen:

Erstellen: Ermöglicht Ihnen, ein Diablo II-Spiel zu erstellen. Sie müssen Ihrem Spiel einen Namen geben, und Sie können auch ein Passwort vergeben, um das Spiel privat zu machen. Zusätzlich dazu können Sie eine Beschreibung eingeben und die maximale Spielerzahl angeben, die in Ihrem Spiel zugelassen ist. Sie können auch einen Schwierigkeitsgrad auswählen, wenn Sie bereits ein komplettes Spiel mit diesem Charakter absolviert haben. Weitere Informationen zum Thema Schwierigkeitsgrade finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

Einklinken: Zeigt einen Bildschirm mit einer Liste von Spielen an, in die Sie sich einklinken können. Neben jedem Spielnamen wird die Anzahl der Spieler angezeigt, die sich momentan in diesem Spiel befinden. Wenn Sie eines der Spiele anwählen, können Sie sich zusätzliche Spielinformationen einschließlich der Namen und Levels der bereits im Spiel befindlichen Charaktere anzeigen lassen. Um sich in ein Spiel einzuklinken, wählen Sie es in der Liste an und klicken auf den Button „Einklinken". Passwort-geschützte Spiele werden nicht im Einklinken-Bildschirm angezeigt. Sie müssen den Namen und das Passwort des entsprechenden Spiels eingeben, um an einem privaten Spiel teilnehmen zu können.

Channel: Zeigt eine Liste der anderen Chat-Channels an, in die Sie sich einklinken können. Sie können entweder einen Channel in der Liste auswählen und auf „OK" klicken oder den Namen des Channels direkt eingeben. Wenn Sie den Namen eines Channels eingeben, der noch nicht existiert, erstellen Sie einen neuen Chat-Channel. Diese Benutzer-erstellten Channels werden nicht öffentlich aufgelistet. Andere Spieler können sich in diese Channels nur einklinken, wenn sie deren Namen kennen.

Leiter: Diablo II hat mehrere Spielerranglisten einschließlich der Standard-Leiter und der Profi-Leiter. Wählen Sie die gewünschte Leiter aus, indem Sie auf den entsprechenden Button klicken. Die Standard-Leiter listet die besten Charaktere in Ihrer Welt nach Erfahrungspunkten auf, während die Profi-Leiter die besten Profi-Charaktere auflistet.

Beenden: Klicken Sie auf diesen Button, um den Battle.net-Chat zu verlassen und zum Charakterwahl-Bildschirm zurückzukehren.

Multiplayer 2-Optionen

Offenes Battle.net

Sie können auf Battle.net auch mit „offenen" Charakteren spielen. Zu offenen Charakteren gehören sowohl Einzelspieler-Charaktere als auch Multiplayer-Charaktere, die Sie mit einer der anderen Multiplayer-Optionen erstellt haben.

Offene Charaktere werden lokal auf Ihrem eigenen Computer gespeichert und können nicht auf einer Blizzard-Welt gespielt werden. In einem „Offenen Spiel" ist der Computer eines Spielers der Spielserver, in den sich die anderen Spieler einklinken können. Da Blizzard keine Verantwortung für lokal gespeicherte Charaktere oder die Server, auf denen gespielt wird, übernehmen kann, sind offene Spiele eher anfällig für Manipulationen und Missbrauch durch andere Spieler als die Welt-Server von Battle.net. Der große Vorteil von offenen Spielen ist andererseits, dass Sie Ihren Einzelspieler-Charakter mit auf Battle.net nehmen können. Sie können mit Ihren Freunden über Battle.net spielen und danach den Charakter in Einzelspieler-Spielen weiter einsetzen.

Um ein offenes Battle.net-Spiel zu spielen, wählen Sie im Hauptmenü erst die Option „Multiplayer 2" und danach „Offenes Battle.net" an. Loggen Sie sich normal in Battle.net ein, und erstellen oder wählen Sie dann einen Charakter, um in den Chat-Bildschirm des Battle.net zu gelangen. Von hier aus können Sie mit anderen Spielern chatten und offene Spiele erstellen oder sich darin einklinken.

TCP/IP

Sie können aber auch Multiplayer-Spiele mit Diablo II spielen, ohne dazu das Battle.net zu benutzen, indem Sie die TCP/IP-Option auf einem lokalen Netzwerk (Local Area Network) verwenden oder mit Hilfe Ihres Internet-Dienstanbieters (ISP) über das Internet spielen. Dazu müssen Sie einen Computer als Server auswählen. Alle anderen Spieler müssen die IP-Adresse dieses Rechners kennen. Die IP-Adresse des Servers wird dem Spielersteller angezeigt. Nachdem Sie entschieden haben, welcher Computer als Server fungiert, muss jeder Spieler die IP-Adresse des Servers eingeben, um sich in das Spiel einzuklinken. Beachten Sie bitte, dass der Spieler, dessen Computer als Server fungiert, ebenfalls mitspielen kann. Sie benötigen also keinen zusätzlichen Computer für den Server.

Um ein TCP/IP-Spiel zu leiten, wählen Sie im Hauptmenü erst die Option „Multiplayer 2" und danach „TCP/IP-Spiel" an. Aus dem TCP/IP-Spielbildschirm heraus können Sie entweder einen neuen Server starten oder sich in ein Spiel einklinken. Um Server zu werden, müssen Sie den Button „Spiel erstellen" anklicken. (Die IP-Adresse Ihres Computers wird auf diesem Bildschirm angezeigt.) Sie können dann einen Ihrer bereits existierenden Charaktere anwählen oder einen neuen Charakter erstellen, um das Spiel zu starten. Nachdem Sie Ihr Spiel gestartet haben, können die anderen Mitspieler die Option „Einklinken" benutzen, die IP-Adresse Ihres Computers (des Servers) eingeben und sich dann in Ihr Spiel einklinken.

Multiplayer-Gameplay

In Diablo II erleben Ihre Charaktere sowohl im Einzelspieler- als auch im Multiplayer-Modus Abenteuer mit denselben Quests, Charakteren, Gegenständen, Monstern und Fortschritten innerhalb der verschiedenen Akte. In Multiplayer-Spielen haben Sie jedoch zusätzliche Features zur Verfügung, die Ihnen dabei helfen, Partys zu steuern, sich mit anderen Spielern zu messen und während des Spiels mit anderen zu kommunizieren.

Chatten während des Spiels

Um während des Spiels mit den anderen Spielern zu chatten, müssen Sie das Chat-Fenster aufrufen, indem Sie die **ENTER**-Taste drücken. Ein transparentes Fenster wird eingeblendet, in dem Sie Ihre Nachricht eingeben können. Drücken Sie erneut auf **ENTER**, um die Nachricht, die auf Ihrem Spielbildschirm erscheint, abzuschicken. Wenn die anderen Spieler Nachrichten versenden, werden diese auf Ihrem Spielfeld eingeblendet und scrollen schließlich aus dem Spielfeld heraus. Um eine vollständige Liste aller Chat-Nachrichten im Spiel zu sehen, wählen Sie das Nachrichten-Logbuch in der Minileiste an oder drücken die „**M**"-Taste.

Sie können auch Nachrichten verschicken, die als Spruchband über Ihrem Charakter erscheinen. Dazu müssen Sie in Ihrer Nachricht als erstes Zeichen ein Ausrufezeichen eingeben. Wenn Sie beispielsweise „!Hallo Monstermatscher" eingeben, wird „Hallo Monstermatscher" über dem Kopf Ihres Charakters angezeigt.

Einige der Battle.net-Befehle können auch im Spiel-Chat verwendet werden. In der Hilfe zu Battle.net finden Sie eine vollständige Liste dieser Befehle. Um eine Nachricht an jemanden außerhalb Ihres Spiels zu schicken, müssen Sie die Nachricht adressieren, indem Sie den entsprechenden Battle.net-Account-Namen mit dem Befehl „/msg < Account-Name > „ eingeben.

Diablo II bietet eine Reihe eingebauter Nachrichten, die Ihnen helfen, schnell und effizient mit anderen Mitspielern zu kommunizieren. Sie senden diese Charakternachrichten, indem Sie den Ziffernblock verwenden (wobei NumLock eingeschaltet sein muss):

0 - „Hilfe!"

1 - „Folgt mir."

2 - „Für Euch."

3 - „Danke."

4 - „Tut mir Leid!"

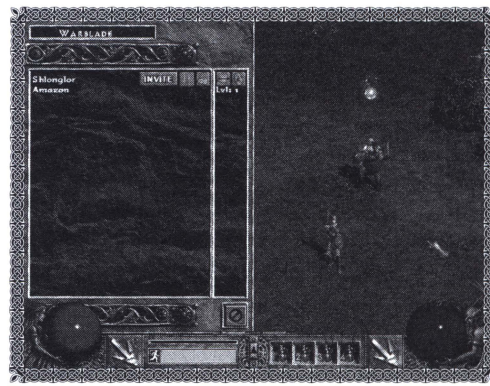
5 - „Tschüss."

6 - „Stirb."

ZUSAMMENSTELLUNG VON PARTYS

Wenn Sie miteinander spielen, ist es praktisch, eine Party zu bilden, um sich gemeinsam ins Abenteuer zu stürzen. Solange die Spieler ein und derselben Party angehören, teilen sie sich die gesammelten Erfahrungspunkte und das gefundene Gold. Partys nutzen die Stärken der Einzelnen, um schwierige Gebiete und Monster anzugehen. Um eine Party zusammenzustellen, wählen Sie in der Minileiste den entsprechenden Button an oder drücken die „P"-Taste.

Das Party-Menü zeigt eine Liste aller Spieler an, die sich momentan im Spiel befinden. Neben jedem Charakter befindet sich eine Reihe von Buttons, mit denen Sie die verschiedenen Optionen für die Interaktion mit diesen Spielern anwählen können:



INVITE **Einladen:** Lädt diesen Charakter ein, sich Ihrer Party anzuschließen. Nachdem eine Einladung verschickt wurde, ändert sich dieser Button in „Abbrechen", sodass Sie die Einladung auch zurückziehen können. Wenn Sie dagegen von einem anderen Spieler eingeladen wurden, sich seiner Party anzuschließen, zeigt dieser Button „Annehmen" an. Klicken Sie darauf, um sich dieser Party anzuschließen.

Feindseligkeit: : Wenn sich ein Spieler in der Stadt befindet, kann er diese Option anwählen, um einem anderen Spieler seine „Feindschaft" zu erklären. Wenn sich zwei Spieler feindselig gesinnt sind, können sie einander außerhalb der Stadt mit Fertigkeiten und Zaubersprüchen angreifen. Diese Option kann nur in der Stadt aktiviert werden und steht nur bei Charakteren ab Level 9 und höher zur Verfügung.

Erlaubnis: Gestattet diesem Charakter die Plünderung Ihrer sterblichen Überreste. Diese Option ist nützlich, wenn Sie gestorben sind und die Hilfe eines anderen Spielers benötigen, um Ihre Ausrüstung zurückzubekommen.

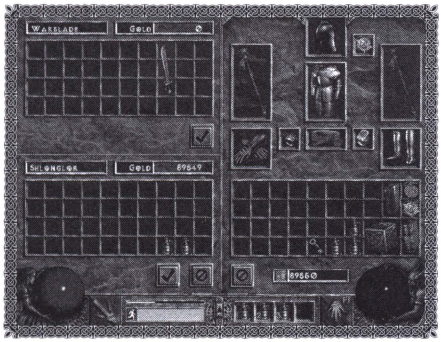
Stumm: Drücken Sie diesen Button, um zu verhindern, dass dieser Charakter Nachrichten von Ihnen „hören" kann.

Wegschalten: Drücken Sie diesen Button, um alle Nachrichten von diesem Spieler zu unterdrücken.

Solange die Spieler ein und derselben Party angehören, werden die Erfahrungspunkte basierend auf den jeweiligen individuellen Levels aufgeteilt. Ein Charakter mit niedrigerem Level profitiert also z.B. nicht davon, wenn ein Freund mit hohem Level die meisten Kämpfe austrägt. Gold wird in Partys gleichmäßig aufgeteilt, wobei ein etwaiger Rest dann an die Person geht, die den Schatz aufgesammelt hat.

Handel treiben mit anderen Charakteren

Diablo II bietet eine sichere Methode, um mit anderen Spielern Handel zu treiben, während Sie sich in einer Stadt aufhalten. Wenn Sie mit einem anderen Charakter handeln möchten, linksklicken Sie auf den Charakter, um den „Handeln"-Bildschirm aufzurufen.



Auf dem Handeln-Bildschirm sehen Sie rechts Ihr Inventar und links zwei Bereiche mit den Angeboten, die sich die Spieler gegenseitig unterbreiten. Um einen Gegenstand zum Handel anzubieten, linksklicken Sie in Ihrem Inventar darauf und ziehen ihn dann in Ihr Angebotsfenster. Linksklicken Sie anschließend erneut, um ihn dort abzulegen. Die Angebote des anderen Spielers erscheinen in dessen Angebotsfenster. Sie können auch Gold anbieten, indem Sie den Wert des Goldes in Ihrem Angebotsfeld erhöhen oder verringern.

Wenn Sie einem guten Handel zustimmen möchten, klicken Sie einfach auf den Button „Annehmen". Der Handel ist abgeschlossen, wenn beide Parteien akzeptiert haben. Jede Partei kann den Handel jederzeit abbrechen, indem sie auf den Button „Abbrechen" klickt, bevor der Handel abgeschlossen ist

Feindseligkeiten eröffnen

Normalerweise können sich Spieler in Multiplayer-Spielen nicht gegenseitig angreifen, und Zaubersprüche bewirken niemals Schaden an anderen Mitspielern. Wenn sich Spieler aber miteinander duellieren, Schwächeren das Leben schwer machen oder ganz allgemein für Ärger sorgen wollen, können sie dies tun, indem sie im Party-Menü die Option „Feindselig" benutzen. Wenn ein Spieler einem anderen feindselig gesonnen ist, können beide Spieler einander angreifen und verletzen. Wenn ein Spieler Ihnen gegenüber eine feindselige Haltung einnimmt, erhalten Sie eine Warnmeldung. Als zusätzlicher Gefahrenhinweis werden feindselig gesonnene Spieler in Ihrer automatischen Karte mit einem roten „X" gekennzeichnet, und das Icon für feindseliges Verhalten wird im Spielfeld oben rechts eingeblendet.

Wenn ein Spieler einen anderen eliminiert, verliert der gestorbene Spieler das gesamte Gold, das er mit sich führt, sowie eine Trophäe, die mit Namen und Level des Charakters bezeichnet ist.

Hinweis: Sie können die Option „Feindselig" nur aktivieren, während Sie sich in einer Stadt befinden. Ein Charakter unterhalb von Level 9 kann nicht feindselig sein. Wenn Sie beschließen, feindseliges Verhalten an den Tag zu legen, verschwinden darüber hinaus auch alle Stadtportale, die Sie bis zu diesem Zeitpunkt herbeigezaubert hatten. Des Weiteren können feindselige Spieler keine Stadtportale mehr benutzen, die von anderen Spielern gezaubert wurden

Quests bei Multiplayer-Spielen

Alle Einzelspieler-Quests von Diablo II stehen auch im Multiplayer-Spiel zur Verfügung. Allerdings gibt es dabei einige Regeln, die Sie kennen sollten, wenn Sie Multiplayer-Quests erleben möchten.

- Wenn Sie sich in ein Spiel einklinken, stehen nur die Quests zur Verfügung, die der Spielersteller bis dahin noch nicht gelöst hat. Wenn Sie frühere Quests lösen möchten, müssen Sie sich in ein anderes Spiel einklinken oder selbst ein Spiel erstellen.
- Wenn Sie mit einer Party unterwegs sind, können Ihre Party-Mitglieder einen Quest abschließen, auch wenn Sie sich nicht in der unmittelbaren Umgebung aufhalten. Wenn ein Mitglied einer Party einen Quest abschließt, ist der Quest

für alle Mitglieder dieser Party abgeschlossen, und die Belohnung dafür wird gleichmäßig unter allen aufgeteilt. Sie müssen sich innerhalb desselben Aktes wie die Mitglieder Ihrer Party befinden, um an der Lösung eines Quests beteiligt zu sein.

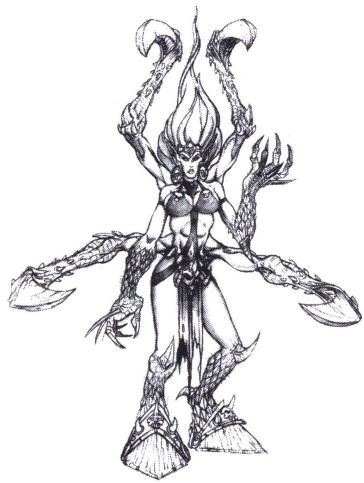
- Auch wenn Sie nicht Teil einer Party sind, werden Sie benachrichtigt, wenn andere Spieler Quests abgeschlossen haben. Wenn andere Spieler Quests in Ihrem Spiel abgeschlossen haben, stehen Ihnen diese Quests erst wieder zur Verfügung, wenn Sie ein neues Spiel starten.
- Der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigt mit jeder Person, die sich in das Spiel einklinkt, weiter an. Ein Spiel mit zwei Abenteurern ist viel einfacher als ein Spiel mit fünf Mitstreitern. Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um die Quests zu erfüllen. Allerdings sind dann aber auch die Belohnungen in Form von Schätzen und Erfahrungspunkten größer als sonst.

PROFI-CHARAKTERE

Wenn Sie das gesamte Spiel mit einem Battle.net-Welt-Charakter beendet haben, steht Ihnen die Option zur Verfügung, einen neuen Charakter-Typ zu erstellen: Um einen Profi-Charakter zu erstellen, wählen Sie das Feld „Profi" an, wenn Sie einen neuen Charakter erstellen und ihm einen Namen geben. **Der wichtigste Unterschied zwischen einem Profi- und einem normalen Charakter besteht darin, dass der Profi-Charakter nur ein einziges Leben hat.** Wenn Ihr Profi-Charakter stirbt, wird er permanent aus dem Spiel gelöscht. Profi-Charaktere können sich nur in Spiele mit anderen Profi-Charakteren einklinken.

Profi-Charaktere wurden für Spieler entwickelt, die der Gefahr direkt ins Auge sehen möchten. Es gibt eine separate Ranglisten-Leiter für Profi-Charaktere auf dem Battle.net, und sie erhalten besondere Zusätze in ihren Namen, die blutrot eingefärbt sind.

Hinweis: Blizzard Entertainment ist für Ihren Profi-Charakter nicht verantwortlich. Wenn Sie sich entschließen, einen Profi-Charakter zu erstellen und damit zu spielen, tun Sie dies auf eigene Verantwortung. Blizzard ist nicht verantwortlich für den Tod und Verlust Ihres Profi-Charakters, ganz gleich aus welchen Gründen, einschließlich Internet-Verzögerungen, Bugs, höherer Gewalt, Ihrer kleinen Schwester oder irgendwelchen anderen Gründen. Mehr dazu finden Sie in der Endbenutzer-Lizenzvereinbarung. Blizzard wird keine verstorbenen Profi-Charaktere wiederherstellen und hat auch nicht die Möglichkeit dazu. Fragen Sie nicht einmal danach. La-la-li-la-la-la, wir können Sie nicht hören ...



Die Amazone

Die Amazonen sind Kriegerinnen, die von einer Inselgruppe im Zwillingsmeer nahe der Küste des Großen Ozeans stammen. Nur der von ewigem Schnee bedeckte Gipfel des Berges Karcheus ragt über die dichten Wälder der Insel hinaus.

Das Volk der Amazonen stellt eine vergleichsweise isolierte Kultur dar. Im Lauf der Jahrhunderte haben sie sich an ihr tropisches Klima angepasst und wunderschöne Städte unter dem Blätterdach des Waldes erbaut. Diese Städte sind ein architektonisches Phänomen und der ganze Stolz des Amazonenvolkes. Die Amazonen folgen nicht der Lehre Zakarums, sondern praktizieren eine polytheistische Religion, die sich an die strengen Prinzipien der Ordnung hält. Ihre Orakel haben das dunkle Exil seit langem vorhergesagt, und die Amazonen haben sich darauf vorbereitet, es zu bekämpfen. Amazonen betrachten die Vernichtung der drei Großen Übel als ihre vom Schicksal bestimmte Aufgabe, um damit ein neues Zeitalter einzuleiten, in dem sterbliche Männer und Frauen endlich ihren rechtmäßigen Platz im Universum einnehmen können und nicht mehr nur Spielzeuge der Wesen der Äußeren Gefilde sind.

Die Amazonen sind ein seefahrendes Volk, eines der ersten, das sowohl zu den Königreichen des Westens als auch mit Kehjistan im Osten Handelsverbindungen pflegte. Seine monopolartige Stellung im Welthandel hat seinen Kriegerinnen den Ruf eingebracht, listenreiche Strateginnen und geschickte Kämpferinnen zu sein. Sie sind als Söldnerinnen sehr gefragt, da sie erfahrene Soldatinnen und überaus loyal sind – solange der Auftrag ihrem strengen Verständnis von Moral nicht zuwider läuft.

Ihr Pantheon der Götter besteht aus einer wohlgeordneten Hierarchie, in der jedes Mitglied ein Segment im Gleichgewicht der Ordnung stützt. Dieser ausgeprägte Sinn für Ordnung treibt die Amazonen an, selbst in den geringsten Unternehmungen nach Größe zu streben. Ihre höchste Gottheit ist Athulua, die mit ihrer Gefährtin Kethryes über die Jahreszeiten und das Wetter herrscht. Unter diesen Göttinnen existiert eine Vielzahl geringerer Gottheiten, von denen jede für ihren Einflussbereich im täglichen Leben der Amazonen verantwortlich ist. Die Amazonen glauben, dass dieses Pantheon das Überbleibsel der ursprünglichen Nephalem ist, die die Inseln besiedelten. Uralten Aufzeichnungen zufolge tragen sie dieselben Namen wie diese Götter, allerdings scheinen sich Aspekte ihrer Persönlichkeiten im Lauf der Jahrhunderte verändert zu haben.

In der Amazonenkultur dienen nur die Frauen als Kriegerinnen, da ihre überlegene Geschicklichkeit und ihr geschmeidiger Körperbau besser für den Kampf in den dichten Regenwäldern der Inseln geeignet sind. Ihre Gesellschaft ist allerdings alles andere als ein Zwei-Klassen-System, da Männer viele wichtige Positionen in der Gesellschaft, der Regierung und im Klerus innehaben und Aufgaben in Handel und Landwirtschaft übernehmen.

Eigenschaften und Fähigkeiten:

Sind die Amazonen im Nahkampf schon mehr als versiert, so wird diese Fähigkeit noch von ihrem Geschick im Umgang mit Bogen und Schusswaffen übertroffen, was sich auf ihre Ausbildung in den Dschungeln ihrer Heimatinseln zurückführen lässt. Als Bogenschützen können es nur die Schwestern vom Verborgenen Auge mit ihnen aufnehmen. Im Gegensatz zu ihren Waffenschwestern jedoch können die Amazonen auch ausgezeichnet mit Speeren und anderen Wurfgeschossen umgehen. Ihre Macht besteht aus einer Mischung aus Ur-Magie, heiliger Magie und genialer Waffenkonstruktion.

DER BARBAR

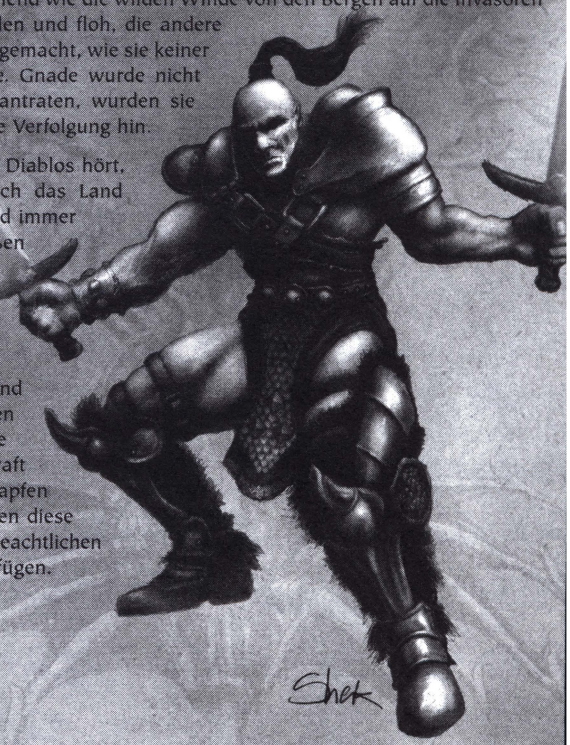
Es heißt, als die Welt noch sehr jung war, erhielten die Stämme der nördlichen Steppen einen heiligen Befehl. Irgendwo tief im großen Berg Arreat liegt eine Quelle unermesslicher Macht, die für das Wohlergehen der gesamten Menschheit von entscheidender Bedeutung ist. Die Stämme fungieren als Wächter dieses Artefakts und haben ihr Leben ganz in den Dienst dieser heiligen Pflichterfüllung und dieser Macht gestellt.

Das in Geheimnissen und Traditionen verwurzelte Volk bezeichnet sich selbst als „Kinder von Bul-Kathos", dem großen und urzeitlichen König. Um ihr Land besser vor Kräften von außerhalb beschützen zu können, haben sie den Lebensstil von Nomaden angenommen, ziehen durch die Steppen und unterhalten nur wenige befestigte Siedlungen. Sie sondern sich von der Welt außerhalb ihres Reiches ab und verzichten auf den Einsatz von Magie und komplexen Maschinen, da sie glauben, dass diese Dinge lediglich die über so viele Jahre hinweg entwickelte Entschlossenheit schwächen können.

Die Kinder von Bul-Kathos haben eine starke Verbundenheit zur Erde entwickelt und gelernt, die ursprünglichen Energien der Natur nutzbar zu machen, um ihre eigene, nicht unerhebliche Tapferkeit noch weiter zu steigern. Aus diesem Grund, und da sie die Insignien und Versuchungen der Außenwelt verachten, bezeichnet man diese Stämme in den westlichen Königreichen historisch als „Barbaren", ein Ausdruck, der nicht berücksichtigt, welche kulturelle und spirituelle Geschichte dieses Volk in Wahrheit besitzt. Einige Länder treiben Handel mit diesem eigentümlichen Volk, allerdings nur an den äußersten Grenzen ihrer Gebiete. Vorstöße in das Gebiet rund um den Berg Arreat sind verboten, und die Krieger der nördlichen Stämme zögern nicht, alle Eindringlinge zu verjagen. Jeder Versuch einer Eroberung wurde stets mit erbittertem Widerstand beantwortet.

Die Schilderung eines Scharmützels berichtet, wie Horden von Barbarenstämmen urplötzlich auftauchten, wo Sekunden zuvor noch keine Menschenseele zu sehen gewesen war. Ihre Körper und Gesichter waren mit geheimnisvollen Mustern bemalt, und sie stürmten heulend wie die wilden Winde von den Bergen auf die Invasoren los. Die eine Hälfte der Invasoren ließ die Waffen fallen und floh, die andere wurde von den Nordmännern mit einer Wildheit niedergemacht, wie sie keiner der kampferprobten Eindringlinge jemals erlebt hatte. Gnade wurde nicht gewährt, als die Eindringlinge jedoch den Rückzug antraten, wurden sie auch nicht verfolgt ... jedenfalls deutete nichts auf eine Verfolgung hin.

Interessant ist, dass, seit man vom Wiederauftauchen Diablos hört, mehrere Barbarenkrieger gesichtet wurden, die durch das Land außerhalb der Steppen ziehen, zum Krieg gerüstet und immer auf der Suche nach neuen Berichten über die Großen Übel.



Eigenschaften und Fähigkeiten:

Barbaren sind für ihre Ehrfurcht gebietenden Leistungen im Kampf und ihr arrogantes Gebaren berüchtigt und scheinen stets kampfbereit zu sein. Aufgrund eisernen Trainings sind die Barbaren exzellente Kämpfer, die über enorme Kraft verfügen. Sie erhalten ihre Kraft vorwiegend durch intensives körperliches Training, zapfen aber auch die Ur-Energien ihrer Umwelt an. Sie können diese Energien manifestieren oder sie ihrem ohnehin schon beachtlichen Arsenal an übermenschlicher Stärke und Macht hinzufügen.

Der Totenbeschwörer

Wie nicht anders zu erwarten, sind die Anhänger der Magie recht eigenartig. Schülern rivalisierender Disziplinen gegenüber sind sie genauso misstrauisch wie Laien es gegenüber allen sind, die die Geheimwissenschaften praktizieren. Aber niemand wird so sehr verleumdet und missverstanden wie die Priester von Rathma.

Die Priester des Rathma-Kults stammen, wie die meisten Magier, aus den weit entfernten östlichen Dschungeln. Sie hausen in großen unterirdischen Städten tief im Inneren dieser Urwälder. Da ihre jeweiligen Heimatorte jedoch besonders abgeschieden liegen, konnten sich diese Magier nie zu einem offiziellen Magier-Clan zusammenschließen. Aber eben diese Abgeschiedenheit ermöglichte es ihnen andererseits, ihrer speziellen Art der Geheimwissenschaft nachzugehen. Durch das Studium der Lehren von Rathma sowie durch jahrelange Forschungen und Experimente haben diese Männer gelernt, das empfindliche Gleichgewicht von Leben und Tod zu durchschauen und die Grenze zwischen beiden zu verschieben. Diese Macht besitzen die Diener der Hölle zwar schon lange, aber unter Sterblichen ist das Wissen, wie man die Toten wiederbelebt und kontrolliert, allein den Priestern vorbehalten. Wegen dieser Praxis werden sie von Außenstehenden als Totenbeschwörer bezeichnet. Sie verstehen das Gleichgewicht aller Dinge wirklich und wahrhaftig und begreifen und akzeptieren ihren Platz im, wie sie sich ausdrücken, Großen Lebenskreis.

Ihre Kultur stand von den frühesten Tagen an im Schatten der großen Magier-Clans, und viele ihrer Bräuche reichen bis in die Zeiten zurück, in denen Magie noch nicht in streng voneinander getrennte Disziplinen unterteilt war.

Zwar wird ihre Kunst als „dunkel" betrachtet, und die Menschen der Außenwelt meiden die Priester, die diese Kunst ausüben, aber diese geheimnisvollen Kulte waren nie Opfer der Korruption, die sich wie eine Seuche unter den alten Magier-Clans ausbreitete. Totenbeschwörer sind im wahrsten Sinne des Wortes Pragmatiker und gegen jegliche Versuchungen gefeit. Sie betrachten den Tod lediglich als ein natürliches Portal des Lebens und widersetzen sich seiner Ankunft nicht. Ihr einmaliges Wissen um das Unbekannte ermöglicht ihnen, dem Tod ohne Furcht gegenüberzutreten. In Verbindung mit dem Wissen um das natürliche Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos können diese Ideale erklären, warum Totenbeschwörer nicht unter den Einfluss des Bösen gerieten.

Ihr Sinnen und Trachten, dieses Gleichgewicht zu erhalten, hat die Totenbeschwörer nun aus der Abgeschiedenheit ihres fernen und dunklen Heimatlandes gelockt, um Diablo und seine Brüder zu vernichten. Denn schon allein die Anwesenheit dieser Großen Übel im Reich der Sterblichen stört die natürliche Symmetrie nicht nur der Gefilde der Sterblichen, sondern sogar die des Großen Lebenskreises selbst. Die Anhänger Rathmas versuchen, das Gleichgewicht dadurch wieder herzustellen, dass sie das Reich der Sterblichen von jeglicher Einmischung durch Unsterbliche befreien. Sie missbilligen jede Macht, die Menschen als Bauern in einem kosmischen Schachspiel betrachtet, obschon sie offenbar bereit sind, sich mit den Kräften der Ordnung zu verbünden, bis das Gleichgewicht wieder hergestellt ist.

Eigenschaften und Fähigkeiten:

Totenbeschwörer besitzen die Fähigkeit, die sterblichen Überreste der meisten Wesen wiederzubeleben und die jüngst Verstorbenen unter ihren Einfluss zu bringen. Die Toten setzen spirituelle Energie frei, die das Reich der Sterblichen heimsucht. Die Totenbeschwörer können diese Energien bündeln und in der stofflichen Welt manifestieren. Magier dieser Ausrichtung können sogar auf diese Weise ihre Opfer verfluchen, indem sie die Ur-Energien manipulieren, die alle lebenden Wesen durchströmen.

Der Paladin

Mitte des zwölften Jahrhunderts, nachdem die Kirche von Zakarum im Osten populär geworden war, erließ die Kirche ein Dekret, wonach die Visionen von Akarat in der ganzen Welt verbreitet werden sollten, um die Massen zu erlösen. Aus diesem Grund wählte die Kirche einige ihrer charismatischsten und treuesten Priester aus und schickte sie mit dem Auftrag los, die Menschen des Westens zu bekehren.

Unglücklicherweise hatte die Kirche diese Männer nicht auf die Entbehrungen der Reise und die Gefahren der Welt vorbereitet. Die wenigen Priester, die ihre Mission überlebten, berichteten von Unbilden des Wetters, unzureichenden Vorräten, Angriffen von Banditen und sogar Begegnungen mit grässlichen Monstern. Um den Erfolg zukünftiger Missionen zu gewährleisten, begann die Kirche damit, heilige Krieger auszubilden, die ihre Missionare als Wächter begleiten würden. Diese „Beschützer des Wortes" bekehrten die Eingeborenen indessen weitaus besser als die Priester, die sie eigentlich beschützen sollten. Sie beeindruckten die Einheimischen durch tollkühne Taten, mächtige Waffen und Kampfgeschick, alles Dinge, die überzeugender wirkten als die Verdammnis-Predigten säuselnder Mönche. Als das Heilige Wort jedoch in jeder größeren Stadt des Westens bekannt war, verschwanden die „Beschützer des Wortes" aus dem öffentlichen Bewusstsein.

Erst Jahrzehnte später wurden die Paladine wieder in den aktiven Dienst gerufen. Auf dem Höhepunkt der Zeit der Unruhe begann die Kirche mit einer zweiten Welle der Bekehrung. Diesmal allerdings wurden die Unbekehrbaren als böse und verderbt angesehen. Die Inquisition der Zakarum fegte wie ein Sturm durch das Land und vernichtete alle, die dämonischer Besessenheit oder Verderbtheit verdächtigt wurden. Anführer dieses Kreuzzuges war eine neue Generation von Paladinen, die „Hand von Zakarum" genannt wurde. Diese Ritter der Rechtschaffenheit zogen durch das Land und merzten dämonische Besessenheit aus, wo immer sie ihr begegneten.

Inmitten dieses blutigen Kreuzzuges kam es zu einer Rebellion in den Reihen der Paladine von Zakarum. Die Rebellen verurteilten die Methoden der Inquisition und verkündeten, dass ihr neuer Orden der Paladine die Unschuldigen beschützen würde und die Verderbnis, gegen die sie ins Feld zogen, lediglich logische Folge der Verfehlungen ihrer Vorfahren war. Sie schworen, gegen die wahre Quelle der Verderbnis anzutreten, gegen die drei Großen Übel – Diablo, Baal und Mephisto. Und so verließen diese abtrünnigen Paladine ihre Zakarum-Brüder und zogen nach Westen.

Eigenschaften und Fähigkeiten:

Paladine benutzen die vom Hohen Himmel verliehene Magie. Sie müssen sich einer streng geregelten Lebensführung befleißigen und sich unablässig für die Sache von Tugend und Licht einsetzen. Sie dürfen niemals weltlichen Versuchungen erliegen, da sie sonst das Risiko eingingen, dem „falschen Licht" zu folgen – Dämonen, die sich als himmlische Wesen verkleiden.

Paladine dürfen ihre Fertigkeiten einsetzen, um ihr Geschick im Umgang mit Schwert und Schild zu steigern und sich und alle, die sich ihnen anschließen, mit einer gesegneten „Aura" zu umgeben. Besonders effektiv sind sie gegen die Untoten, da sie viele heilige Beschwörungen kennen, die gegen diese Art von Kreaturen wirken.

Die Zauberin

Der Magierinnen-Clan Zann Esu ist einer der ältesten der uralten Clans, aber man weiß nur wenig über ihn. Vor einigen Jahrhunderten versammelten sich die vierzehn mächtigen Gruppen der Esu-Hexen zum ersten Mal seit Generationen. Worüber sie Rat hielten, wurde nie bekannt, die Hexen gaben jedoch ihr bisheriges Leben auf und verschwanden in den Dschungeln des Ostens.

Der genaue Aufenthaltsort ihrer Gemeinschaft ist nicht bekannt. Bis vor kurzer Zeit bestanden ihre einzigen Kontakte zur Außenwelt in so genannten Rekrutierungsmissionen. Einmal alle sieben Jahre besuchten die Zann Esu dabei bestimmte Familien in Sanktuario. Diese Familien hatten eines gemeinsam – sie hatten alle eine siebenjährige Tochter. Die stets freundlichen und höflichen Zann Esu besuchten die Mädchen, stellten ein paar Fragen und gingen wieder. Einige Auserwählte unter den Mädchen wurden nochmals besucht und bekamen das Angebot einer Lehrzeit unterbreitet. Die Familien dieser Auserwählten erfreuten sich dann jahrelang eines gütigen Schicksals.

Die Zann Esu, oder Zauberinnen, wie sie gemeinhin genannt werden, sind auf der Suche nach Reinheit, der „perfekten" Magie. Ihnen erscheinen andere Disziplinen der Magie gefährlich, daher haben sie beschlossen, sich ausschließlich auf die Magie der Elemente zu konzentrieren. Sie bringen die Grundelemente in jede benötigte magische Form – und lassen damit alle anderen magischen Disziplinen als überflüssig erscheinen. Um Perfektion bei dieser Verwandlung der Elemente zu erlangen, wählen sie nur jene Töchter Sanktuarios aus, die das feinste Gespür für die magischen Elemente besitzen.

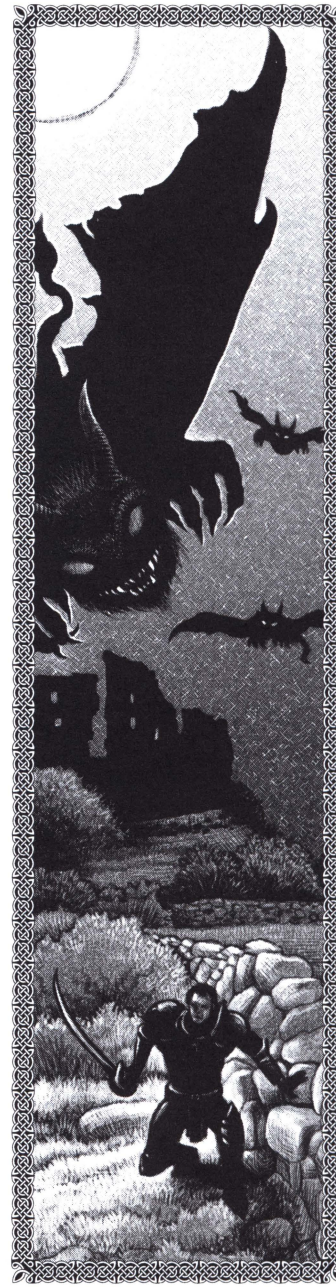
Die Zauberinnen glauben, dass sie durch dieses Streben nach Perfektion die höchste Reinheit erlangen und ihre vorherbestimmte Rolle als mächtigste Magier von Sanktuario erringen können. Über Jahrhunderte hinweg haben sie heimlich studiert, ihre Kunst vervollkommnet und auf das Erscheinen der Übel gewartet. Nun sehen sie sich ihrer größten Herausforderung gegenüber: Entweder sie können endlich die Reinheit ihrer Magie unter Beweis stellen – oder der ewigen Vergessenheit anheim fallen.

Die Orakel der Zann Esu haben vorhergesagt, dass die Zeit des Erscheinens unmittelbar bevorsteht. Die Vernichtung der Großen Übel soll dann die höchste Bewährungsprobe für ihren Clan darstellen. In letzter Zeit sind Zauberinnen auf geheimnisvolle Weise in ganz Sanktuario aufgetaucht, um mit den Dienern des Bösen zu kämpfen, wo immer diese ihr Haupt erhoben.

Eigenschaften und Fähigkeiten:

Die athletischen, freundlichen und selbstbewussten Zauberinnen machen kaum den Eindruck gelehrter Bücherwürmer, die die Zivilisation meiden. Zauberinnen besitzen weitgehend dieselben Fähigkeiten wie die männlichen Mitglieder der Magier-Clans des Ostens, sind diesen aber in der Anwendung der Magie der Elemente weit überlegen. Wie fast alle Magier halten sie Nahkämpfe für vulgär und Magie für genau das Richtige, um Feinde zu bekämpfen.

FERTIGKEITEN UND FÄHIGKEITEN



Jede Charakterklasse verfügt über einen eigenen Satz von Fertigkeiten, der diesen Charakteren über den einfachen Kampf hinaus zahlreiche Möglichkeiten eröffnet. Wenn Sie Ihren Charakter entwickeln, werden Sie vor die Wahl gestellt, welche Arten und Ausprägungen von Fertigkeiten besonders entwickelt werden sollen. Ihre Entscheidungen helfen, den jeweiligen Charakter zu individualisieren, indem er eine einzigartige Kombination von Fähigkeiten entwickelt, die ihm und Ihnen wirklich eigen ist.

Obwohl in jeder Charakterklasse unterschiedliche Fertigkeiten besonders ausgeprägt sind, ist es für alle Charakterklassen vorteilhaft, wenn sie mit den Grundzügen der Magie vertraut sind, auf die sie im Kampf stoßen können.

Aktive Fertigkeiten: Um eine aktive Fertigkeit einzusetzen, müssen Sie die entsprechende Fertigkeit einem der Aktion-Icons Ihres Charakters zuordnen. Im Allgemeinen werden aktive Fertigkeiten zwischen den linken und den rechten Aktion-Icons aufgeteilt. Sie müssen sich die Aktion-Icon-Menüs für Ihren Charakter genau ansehen, um herauszufinden, wie Ihre aktiven Fertigkeiten aufgeteilt sind.

Passive Fertigkeiten: Passive Fertigkeiten stehen immer zur Verfügung, und sie sind niemals einem Aktion-Icon zugeordnet. Passive Fertigkeiten sind in Ihrer Fertigkeiten-Übersicht rot mit einem goldenen Symbol gekennzeichnet, damit Sie sie leichter identifizieren können. Passive Fertigkeiten verbrauchen kein Mana, und sie stehen stets zur Verfügung, nachdem Sie die entsprechende Fertigkeit erworben haben.

Aura: Nur Paladine und bestimmte Kreaturen verfügen über eine Aura, die ein Kraftfeld um ihren „Besitzer" herum erzeugt. Jeder verbündete Charakter, sei es ein Söldner oder ein Diener, wird ebenfalls von der Aura profitieren, solange er sich im Einflussbereich des Kraftfeldes befindet. Wesen im Einflussbereich einer Aura werden auf dem Spielfeld durch einen schimmernden „Heiligenschein" unter ihren Füßen gekennzeichnet.

Flüche: Totenbeschwörer und einige Monster verfügen über die Fähigkeit, das Schicksal der Wesen um sie herum zu beeinflussen. Ein Fluch wirkt sich auf Wesen aus, die sich in einem bestimmten Umkreis um denjenigen herum befinden, der ihn ausspricht, und die unglücklichen Opfer werden durch einen dampfenden Dunstschleier über ihren Köpfen gekennzeichnet.

Fertigkeiten der Amazone

Intensives Training und eiserne Disziplin machen die Amazonen zu furchtbaren Gegnerinnen. Dazu kommt ihre Beweglichkeit und die Mischung aus magischen und physischen Kampftechniken, die sie in der Schlacht zu flexiblen und geschickten Feindinnen werden lassen.

Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten

Zauberpfeil:

Vor undenklichen Zeiten hatten die Piraten des Zwillingsmeeres einen Belagerungsring um die ruhmreiche Waldfestung Tran Athulua der Amazonen gezogen. Diese Banditen waren fest entschlossen, sich die Amazoneninseln als Operationsbasis einzuverleiben. Der Konflikt zog sich mehrere Monate hin, und die Piraten waren auf eine lange Belagerung vorbereitet. Während der Schlacht gingen die Vorräte der Verteidigerinnen zur Neige, und die Bogenschützinnen der Amazonen hatten bald keine Munition mehr. Da die Priesterinnen der Stadt wussten, dass die Abwehr der angreifenden Korsaren in erster Linie von den Fähigkeiten der Bogenschützinnen abhing, flehten sie Athulua um Hilfe an. Athulua erhörte die Gebete und verlieh den Amazonen die Kraft, ihre natürlichen geistigen Energien voll zu nutzen. Einer Bogenschützin nach der anderen gelang es, Entschlossenheit und Willen in Geschosse aus materieller Energie umzusetzen, und zu Tausenden verschossen sie diese Zauberpfeile, mit denen sie die Piraten schließlich ins Meer zurücktrieben.

Effekt: Lässt einen gänzlich aus Mana erzeugten Pfeil entstehen. Die Schadenswirkung entspricht zunächst der Stufe normaler Pfeile und steigt mit zunehmendem Trainingslevel an.

Feuerpfeil:

Hefaetrus ist der Amazonengott des Feuers und des neuen Lebens, der tief im Inneren des großen Vulkans Amazeus auf der Insel Philios lebt. Obwohl er in erster Linie der Schutzgott der Bauern ist, lässt er von Zeit zu Zeit seine Gunst auch den Kämpferinnen der Inseln zukommen, damit sie seiner Gemeinde wirksamen Schutz angedeihen lassen können. Durch die richtigen Gebete und das Opfer vieler erbitterter Gegner kann eine besonders tapfere Amazone die Macht erlangen, ihre Pfeile mit der zerstörerischen Kraft des Feuers anzureichern und Flammengeschosse auf die Gegner abzufeuern.

Effekt: Verleiht einem Pfeil die Fähigkeit, zusätzlichen Feuerschaden anzurichten.

Kältepfeil:`

Zwar scheint der Winter niemals seinen Weg ins stets milde Klima der Amazoneninseln zu finden, trotzdem ist Kälte nicht völlig unbekannt. Der Gipfel des Karcheus auf der Insel Philios ist das ganze Jahr über von Schnee bedeckt. Tief unten in einer Eishöhle unter den mächtigen Gipfeln befindet sich die Große Spiegelhalle, in der Karcheus der Wächter prunkvoll thront. Unermüdlich wacht Karcheus über die Bewohner der Amazoneninseln. Kämpferinnen, die in seinem Tempel ausgebildet wurden, können die Kraft eisigen Windes in ihren Geschossen binden.

Effekt: Verzaubert einen Pfeil mit Kälteenergie, der zusätzlichen Kälteschaden anrichtet und Gegner verlangsamt.

Mehrfachschuss:

Der Legende nach soll die sagenhafte Amazonenschützin Palaschia in ihren Jugendjahren einmal geprahlt haben, sie könne die zusammengenommenen Fertigkeiten ihrer größten Konkurrentinnen jederzeit übertreffen. Das rief natürlich ihre Rivalinnen auf den Plan, sie versammelten sich, um Palaschia herauszufordern, und arrangierten einen Wettbewerb, um die Sache zu entscheiden. Um ihrer Prahlerei gerecht zu werden, sollte Palaschia alle Zielscheiben ihrer Kontrahentinnen treffen, bevor die auch nur einen einzigen Pfeil ins Ziel bringen konnten. Als der Tag des Wettbewerbs anbrach, stand Palaschia mit ihrem Bogen bereit. Auf das Zeichen hin legten ihre Rivalinnen die Pfeile an und schossen ein wahres Feuerwerk auf die Zielscheiben ab. Palaschia nahm all ihre Energie zusammen und ließ ihrerseits einen einzigen Pfeil von der Sehne. Zum Erstaunen der Zuschauer teilte sich Palaschias Pfeil in viele Geschosse, die, jedes für sich, einen Pfeil ihrer Rivalinnen im Flug spalteten, um dann die jeweilige Zielscheibe genau im Zentrum zu treffen. Diese geheimnisvolle Schusstechnik wurde bald zum sorgsam gehüteten Kampftrick, an dessen Beherrschung nur die allerbesten Bogenschützen denken können.

Effekt: Aus einem Pfeil werden mehrere Pfeile.

Explodierender Pfeil:

Eine Amazonenkämpferin mit der entsprechenden Fertigkeit kann – auch das ist eine Gabe von Hefaetrus – ihre Pfeile mit der Kraft ausstatten, beim Auftreffen auf ein Ziel zu explodieren. Die Detonation richtet nicht nur direkt im Ziel Schaden an, sondern wirkt sich auch auf alles andere im Wirkungskreis der Explosion verheerend aus. Der Anblick eines kompletten Bataillons von Amazonenbogenschützinnen, die eine Salve derartiger Pfeile abschießen, ist schaurig schön. Viele Kämpfer, die gute Freunde im Feuer dieser Pfeile haben sterben sehen, schwören, dass sie niemals mehr gegen Amazonen in den Kampf ziehen werden.

Effekt: Normale Pfeile werden mit der Fähigkeit ausgestattet, Feuerschaden anzurichten und beim Auftreffen zu explodieren.

Eispfeil:

Die zweite Gabe, die Karcheus echten Kämpferinnen zuteil werden lässt, ist die Fertigkeit, Pfeile mit der Kälteenergie von Eisstürmen auszustatten. Gegner, die von dieser Energie getroffen werden, bekommen nicht nur den eisigen Stich des verzauberten Pfeils zu spüren, sondern auch die Macht des frostig-arktischen Windes, der sich auf geheimnisvolle Weise nur auf sie selbst auswirkt.

Effekt: Diese Pfeile richten zusätzlichen Kälteschaden an und lassen getroffene Ziele zeitweilig erstarren.

Gelenkter Pfeil:

Des Nachts und in tiefster Dunkelheit zu jagen und zu kämpfen, gehört zu den unentbehrlichen Fertigkeiten jeder Tochter der Amazoneninseln. Ergebene Anhängerinnen von Athulua können mit äußerster Anstrengung und strenger Disziplin lernen, blind auf ihre Ziele zu schießen, und es ist, als ob die Hand von Athulua selbst diese Pfeile ins Ziel lenkt. Wie man sich vorstellen kann, ist das eine Kunst, auf die die Schwestern vom Verborgenen Auge schon lange neidvoll schauen und die sie nichtsdestotrotz niemals erlernen konnten.

Effekt: Ein Pfeil wird mit der Fähigkeit ausgestattet, sich automatisch ins nächstgelegene Ziel zu bohren.

Streuen:

Hat eine Kämpferin diese Fähigkeit erworben, kann sie mit erstaunlicher Geschwindigkeit und großer Genauigkeit eine ganze Salve von Pfeilen abschießen, die ein Ziel nach dem anderen treffen. Erfahrene Söldner erzählen häufig die Geschichte eines jungen Kriegers, der in der Schlacht beinahe gefallen wäre, weil er vom Anblick einer Amazone abgelenkt wurde, die diese Technik anwandte. Ziehen Sie solche Worte nicht in Zweifel, denn wahrscheinlich spricht der Krieger von sich selbst. Schenken Sie ihm einfach ein Lächeln, und geben Sie ihm noch einen Humpen Bier aus.

Effekt: Es wird eine Pfeilsalve abgeschossen, die mehrere in der Nähe befindliche Ziele gleichzeitig anvisiert.

Feuerbrandpfeil:

Manchmal verleiht Hefaetrus seinen allerbesten Kämpferinnen diese Fähigkeit. Diese feuergetränkten Pfeile entwickeln eine solch enorme Energie, dass dort, wo der Pfeil auftrifft, sogar die Erde Feuer fängt. Obwohl das Feuer nur für wenige Augenblicke brennt, behaupten einige, die Wirkung sei, als ob die Flammensäulen aus dem mächtigen Königreich des Hefaetrus aus dem Boden schießen würden, um jeden in der Nähe befindlichen Gegner zu fällen.

Effekt: Verzaubert einen Pfeil, sodass er Feuerschaden anrichtet und auf dem Boden in einer Flammensäule explodiert. Wesen im Einflussbereich der Flammen nehmen zusätzlichen Schaden.

Frostpfeil:

Die mächtigste aller Gaben, die von den ergebenen Anhängern von Karcheus erworben werden kann, ist die Fähigkeit, Pfeile mit der frostigen Energie einer verheerenden Lawine auszustatten. Gegner im Wirkungsbereich eines Frostpfeiles frieren auf der Stelle fest und erleiden schreckliche Schmerzen, so, als ob eine Tonnenlast magischen Eises sie erdrücken würde.

Effekt: Verzaubert einen Pfeil so, dass er alle Monster um den Punkt des Aufschlages herum zu Eis erstarren lässt.

Passive und magische Fertigkeiten

Innere Sicht:

Das dichte Blätterdach der Bäume, von denen die Heimat der Amazonen bedeckt wird, gestattet nur wenigen Sonnenstrahlen, den Erdboden zu erreichen. Um sich besser an ihre Umwelt anzupassen, haben die Amazonen eine Technik entwickelt, mit deren Hilfe sie sich mit den Lebenskräften ihrer Umgebung in Einklang bringen und die entstehenden Energien in Lichtquellen umwandeln können. Dadurch können Amazonen und ihre Begleiter Gegner auch im Schatten und in der Dunkelheit klar erkennen.

Effekt: Monster werden illuminiert, was ihnen gleichzeitig einen Teil ihrer Abwehrkraft nimmt.

Kritischer Schlag (passiv):

Im Arsenal der Kampftechniken einer Amazonenstreiterin findet sich auch die Fähigkeit, Gegner genau zu beobachten und dabei jede Schwäche zu entdecken. Die Amazone kann diese Schwächen später in der Abwehr ihrer Widersacher nutzen, um genau dorthin zu zielen, wo der größte Schaden angerichtet werden kann.

Effekt: Es besteht die Chance, mit Distanz- und Stoßangriffen doppelten physischen Schaden anzurichten.

Ausweichen (passiv):

Niemand, der von der natürlichen Beweglichkeit der Amazonen weiß, sollte überrascht sein, dass auf dem Trainingsplan jeder Kämpferin auch spezielle Übungen zur Abwehr schwerer Schläge in der Schlacht stehen.

Effekt: Es besteht die Chance, einem Nahkampfangriff auszuweichen, ohne sich von der Stelle zu bewegen.

Langsame Geschosse:

Durch strikte Kampfdisziplin und Konzentration kann eine Amazonenkämpferin sich mit ihrer Umwelt und den Gefahren um sie herum in Einklang bringen und so mit schier übermenschlicher Beweglichkeit auf Bedrohungen reagieren. Ein Aspekt dieser Fähigkeit ist das Geschick, Geschossen auszuweichen. Genau wie eine Amazone den Umgang mit Bogen und Wurfspieß erlernen muss, muss sie auch lernen, sich gegen eben diese Waffen zu verteidigen. Wenn eine Amazone diese Fähigkeit anwendet, scheinen sich die auf sie abgefeuerten Projektile langsamer als normal zu bewegen, sodass die Amazone ihnen ausweichen kann.

Effekt: Verlangsamt Geschosse, die von in der Nähe befindlichen Gegnern abgefeuert werden.

Meiden (passiv):

Diese Fähigkeit gibt den natürlichen Verteidigungsfähigkeiten einer Amazone den letzten Schliff. Wenn sie stillsteht, kann sie Geschosse vorhersehen, die auf sie abgefeuert werden, und ihnen ausweichen, bevor sie sie erreichen. Die meisten Amazonen beherrschen diese Technik, wenn sie all ihre Gedanken auf die Aufgabe konzentrieren, aber nur eine in dieser Fertigkeit ausgebildete Kämpferin kann sich diese Möglichkeit auch dann zunutze machen, wenn sie überraschend angegriffen wird.

Effekt: Es besteht die Chance, einem Geschossangriff auszuweichen, ohne sich von der Stelle zu bewegen.

Durchschlagen:

Die Kämpferinnen der Amazoneninseln sind dafür berühmt, dass sie mit Distanzwaffen unvergleichlich exakt umgehen können. Kämpferinnen mit dieser Fertigkeit treffen ihre Ziele auf größere Distanz mit höherer Wahrscheinlichkeit.

Effekt: Höhere Chance, Ziele auf größere Distanz zu treffen.

Lockvogel:

Amazonen ziehen zusätzliche Vorteile aus ihrer Kampfausbildung in den Regenwäldern ihrer Heimat. Sie lernen, Angreifer durch Irreführung und Täuschung so zu verwirren, dass sie glauben, es sei eine weitere Amazone in der Nähe. Diese List bringt Gegner dazu, Zeit und Energie auf die Jagd des falschen Ziels zu verschwenden, während die Amazone sich auf ihren tödlichen Schlag vorbereitet.

Effekt: Es wird ein Spiegelbild erzeugt, das Feinde ablenken soll.

Entrinnen (passiv):

Eine in den Fertigkeiten „Ausweichen" und „Meiden" ausgebildete Kämpferin kann irgendwann diese zusätzliche Fähigkeit erwerben. Sobald eine Amazone ihre Abwehrkraft bis auf diese Stufe entwickelt hat, wird sie irgendwann in der Lage sein, Schlägen und anderen Angriffen auszuweichen, während sie sich bewegt. Diese Fertigkeit hilft der Amazone außerdem, Schaden zu vermeiden, denn sie weicht zum Beispiel dem Geschoss einer Belagerungsarmbrust aus oder meidet die Wirkung des Eis-Stoß-Spruchs einer wütenden Zauberin.

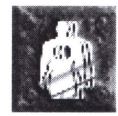
Effekt: Es besteht die Chance, während der eigenen Bewegung jedem Angriff auszuweichen.

Walküre:

Wenn eine Kämpferin Athulua ihre Ergebenheit durch tapfere Taten und außerordentliches Geschick im Kampf bewiesen hat, zeigt die Göttin ihr ihre Gunst, indem sie der Amazone eine göttliche Botschafterin zur Seite stellt. Diese Botschafterinnen Athuluas werden Walküren genannt, und sie sind die Geister der größten Heldinnen unter den Amazonen. Die Ehre, von einer Walküre begleitet zu werden, ist die größte Ehre, die einer Amazone zuteil werden kann. Man glaubt, es handele sich um ein Zeichen, dass ein Platz neben der Göttin für Sie bereit stehe, wenn Sie diese Welt verlassen – vielleicht sogar selbst als Walküre.

Effekt: Ruft eine mächtige Walküre herbei, die an Ihrer Seite kämpft.

Durchbohren (passiv):

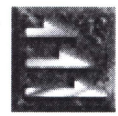


Nach vielen Stunden Training kann der Bogenarm einer Amazone enorme Kräfte entwickeln. Mit dieser Energie und ein wenig mehr Training ist eine Amazone in der Lage, die Kraft ihres Bogens voll auszunutzen und möglicherweise mehrere Ziele nacheinander mit einem Pfeil zu durchbohren.

Effekt: Es besteht die Chance, dass Ihr Geschoss sein Opfer durchbohrt und danach weiterfliegt.

Speer- und Spieß-Fertigkeiten

Stoß:



Die Jagd in den dichten Regenwäldern der Amazoneninseln wird durch viele Hindernisse erschwert. Dichtes Unterholz und gefährliche wilde Tiere lassen sie sehr schwierig, wenn nicht gar unmöglich werden. Schon früh während ihrer Ausbildung müssen Speerwerferinnen der Amazonen lernen, mit diesen Bedingungen zurechtzukommen. Indem sie ihre Jagdtechniken so weit verfeinern, dass sie viele kraftvolle Speerstöße rasch nacheinander ausführen können, lernen die Amazonen, einen Gegner vollkommen unschädlich zu machen, bevor sie sich dem nächsten widmen. Der Stoß ist die grundlegendste Fähigkeit, um dieser Herausforderung gerecht zu werden.

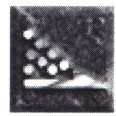
Effekt: Mehrfache Angriffe im Zeitrahmen einer normalen Attacke, jeder Stoß richtet ein bisschen weniger Schaden an als der vorausgehende.

Energieschlag:

Zerae ist die Braut von Hefaetrus, und ihre Domänen sind Rache und Stürme. Wenn eine Amazonenkämpferin die Aufgabe übernommen hat, ein großes Unrecht wieder gutzumachen, und wenn sie sich als würdig erwiesen hat, verleiht die Göttin ihr die Fähigkeit, ihre Speerstöße mit elektrischer Energie aus den mächtigen Wirbelstürmen der Südlichen Meere zu verstärken.

Effekt: Zusätzlicher Blitzschaden und verstärkte Schadenswirkung bei Stoßangriffen.

Giftiger Wurfspieß:



Heilerinnen der Amazonen haben seit Urzeiten die mächtigen Gifte der Pflanzenwelt ihrer Heimat erforscht. Jede Amazonenkämpferin, die sich diesem Studiengebiet widmet, ist in der Lage, besonders tödliche Giftpflanzen sogar auf Reisen in fernen Ländern zu erkennen. Mit ihrem Wissen hat sie die Möglichkeit, Waffen aus besonders giftigen Hölzern zu fertigen.

Effekt: Der geworfene Speer richtet Giftschaden an und hinterlässt eine Spur giftiger Dämpfe.

Aufspießen:

Obwohl Gewandtheit und überragende Geschicklichkeit die Markenzeichen der Amazonenkämpferinnen sind, sind auch ihre wilden Angriffe berühmt und gefürchtet. Eine erfahrene Kämpferin ist in der Lage, ihre Wut zu konzentrieren und so harte Stöße auszuführen, dass dabei schon Waffen zerschmettert worden sein sollen.

Effekt: Ein wirkungsvollerer Angriff mit erhöhter Chance, dass die Waffe an Haltbarkeit einbüßt.

Blitzschlag:

Wenn eine Amazonen-Kriegerin sich als würdig erwiesen hat, kann die Göttin Zerae ihr die Fähigkeit verleihen, Gegner zu fällen, indem sie Speere wirft, die wie mit der Energie himmlischer Blitze aufgeladen sind.

Effekt: Hinterlässt eine Blitzspur und richtet Blitzschaden an.

Geladener Schlag:

Eine Amazone, die sich der Göttin Zerae geweiht hat, ist in der Lage, die Kräfte der Rache und der Stürme zu bändigen. Bei Rache-Riten verstärkt Zerae die Angriffe einer Amazone, die ungezähmte elektrische Ladungen freisetzen, von denen alle Gegner in der näheren Umgebung niedergestreckt werden. Ein ergrauter Veteran aus der Zeit der Unruhe sagte einst: „Um Speerwerferinnen, die auf den ‚Spuren von Zerae' wandeln, sollte man besser einen großen Bogen machen, denn sie können so wild und gnadenlos sein wie die Stürme des Zwillingsmeeres."

Effekt: Ein Blitzangriff, der sich in Combo-Blitzen entlädt.

Pest-Wurfspieß:

Geübte und geschickte Kämpferinnen sind in der Lage, giftige Pflanzen in die inneren Organe von Wildtieren einzubringen und auf diese Weise hoch ansteckende und tödliche Blasen anzufertigen, die von den Amazonen an ihren Speeren angebracht werden. Diese Speere treffen ein Ziel und explodieren in gesundheitsschädlichen Wolken der Verwesung. Ganze Armeen von Kreaturen und Menschen sind durch die Anwendung dieser biologischen Waffen dahingerafft worden. Die erstickende Gaswolke, die vom Pest-Wurfspieß freigesetzt wird, setzt selbst die stärksten Gegner außer Gefecht.

Effekt: Ähnlich wie beim Giftigen Wurfspieß, aber mit einer zusätzlichen Gaswolke, die sich um den Aufschlagpunkt herum verteilt.

Widersetzen:

Hat eine Amazone einmal Meisterschaft im Umgang mit dem Speer erreicht, dann kann sie es auch im Gedränge mit mehreren Gegnern aufnehmen und sie besiegen. Viele dieser Gegner können sich glücklich schätzen, wenn sie nach diesen heftigen Attacken noch am Leben sind. Die Großmeisterin Celestia hatte Gelegenheit, den Initiaten der Athulua diese Fähigkeit zu demonstrieren, als sie ein Dutzend erfahrene Kämpfer in der Zeit fällte, die ein Pfeil braucht, um seine Flugbahn zu beenden.

Effekt: Mehrere in der Nähe befindliche Ziele werden in kürzester Zeit getroffen.

Kettenblitzschlag:

Durch Konzentration und besondere Ergebenheit gegenüber Zarae kann eine erfahrene Kämpferin Zaraes Gabe des Blitzschlages noch effektiver einsetzen. Solch eine Kämpferin ist in der Lage, die Macht der Göttin zu beschwören, um ihre Gegner zu vernichten, indem sie ein Blitzgeschoss abfeuert, das von Gegner zu Gegner weiterspringt.

Effekt: Richtet Blitzschaden an und erzeugt eine Blitzkette von Ziel zu Ziel.

Blitzendes Unheil:

Vielleicht die verheerendste und mit Sicherheit die spektakulärste Technik, die eine Amazonenkämpferin erlernen kann, ist das Blitzende Unheil. Die Hohepriesterin der Zerae führt ausgesuchte Amazonen in das Geheimnis ein, wie man die Macht der Göttin fokussiert, um einen Wurfspieß zur ultimativen Vergeltungswaffe zu machen. Die Energie, die in einem solchen Wurfspieß gebunden wird, ist so mächtig, dass um ein getroffenes Ziel herum ein elektrisches Kraftfeld explodiert und Blitzgeschosse freisetzt, die alle Gegner fällen, die das Pech haben, sich in der Nähe aufzuhalten. Schnell und mächtig sorgt eine solche Amazone für Gerechtigkeit.

Effekt: Es wird ein mächtiges Blitzgeschoss erzeugt, das im Ziel weitere Blitzgeschosse freisetzt.

FERTIGKEITEN DES BARBAREN

Die umherziehenden Barbaren müssen notwendigerweise bestens ausgebildet sein, um in ihrer unwirtlichen Umwelt zu überleben. Durch mündliche Überlieferungen, geduldigen Unterricht und gelegentlich auch einen ordentlichen Schlag erwerben Barbaren rasch eine ganze Reihe von Kampf- und Überlebensfertigkeiten, die in Sanktuario ihresgleichen suchen.

Kämpferische Fertigkeiten

Hieb

Die ungeheure Körperkraft der Barbaren ist weithin bekannt, und deshalb sollte es nicht überraschen, dass Barbarenkämpfer als Erstes diese Fertigkeiten trainieren. Indem ein Barbar seine viel gerühmte rohe Kraft einsetzt, kann er einen mächtigen und schmerzhaften Hieb austeilen, der einen Gegner von den Füßen holt und zurückwirft.

Effekt: Ein mächtiger Hieb, der den Gegner zurückstößt.

Sprung

Aufgrund seiner großen Kraft ist ein ausgebildeter Barbarenkämpfer in der Lage, enorme Sprünge auszuführen. Diese Sprünge sind wahrlich bemerkenswert, denn sie erlauben es dem Barbaren, aus der Gefahrenzone zu springen, wenn er von vielen Feinden bedrängt wird, und mit einer Energie wieder auf dem Boden zu landen, die alle Umstehenden taumeln lässt.

Effekt: Der Barbar springt in die Luft und schlägt dort, wo er landet, alle Gegner zurück.

Doppelschwung

Ein Barbarenkämpfer lernt, mit einer Waffe in jeder Hand zu kämpfen, denn schließlich sind zwei Waffen besser als eine, oder etwa nicht? Ein junger Barbar lernt, beide Hände unabhängig voneinander zu gebrauchen, und das ermöglicht ihm gleichzeitige Angriffe auf zwei unterschiedliche Ziele. Wenn er seine Talente mit der Zeit weiterentwickelt, greift er mit zunehmender Sicherheit und Genauigkeit an.

Effekt: Eine schnelle Doppelattacke, mit der zwei Gegner in der Nähe getroffen werden können.

Lähmen

Ein erfahrener Barbar kann lernen, wo man einen Gegner am besten trifft, um die bestmögliche Wirkung zu erzielen. Indem er genug Kraft in einen wohl platzierten Schlag legt, kann er seinen Gegner betäuben und am Gegenangriff oder Fliehen hindern.

Effekt: Ein erfolgreicher Angriff betäubt den Gegner kurzzeitig.

Doppelwurf

Der Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig ist für einen Barbaren eine relativ einfache Aufgabe. Nicht ganz so einfach ist es, die Kunst zu beherrschen, zwei Waffen gleichzeitig und zielgenau zu werfen. Viele junge Barbaren bemühen sich eifrig, diese Fertigkeit zu erwerben, denn das wäre – wie sie gerne erzählen – der schlagende Beweis, dass sie großartige Kämpfer geworden sind. Tatsächlich machen sie sich diese Fertigkeit beinahe ebenso oft in Kneipenspielen wie in der Schlacht zunutze, um nichts ahnenden Betrunkenen ihre Wetteinsätze aus der Tasche zu ziehen.

Effekt: Es werden zwei Waffen gleichzeitig geworfen.

Sprung-Angriff

Einst suchte ein junger Schatzsucher sein Glück bei einem Raubzug auf den Berg Arreat, wo er das Gold der Barbaren zu finden erwartete. Da er viele Geschichten über die Nahkampffertigkeiten der Barbaren gehört hatte, heuerte er eine Söldnertruppe von Speerwerfern zu seiner Begleitung an und hoffte, ihre langen Speere würden die Barbarenkämpfer zwingen, aus großer Entfernung den Kampf aufnehmen zu müssen. Er wurde bald eines Besseren belehrt, denn ein einziger Barbar genügte, um seine ganze Gruppe auszulöschen. Der Barbar überraschte die Speerwerfer, indem er die Gruppe aus hohem Gras heraus überfiel, über sie hinweg sprang und den ersten Gegner niederstreckte, noch während er in der Luft war; zwei weitere fällte er bei der Landung. Bevor der Möchtegern-Dieb auch nur tief Luft holen konnte, waren alle seine angeheuerten Speerkämpfer ausgeschaltet. Es war ein langer Weg zurück nach Hause.

Effekt: Sprung auf ein Ziel und Angriff noch während der Landung.

Konzentrieren

Manchmal ist eine Serie von Hieben lange nicht so wirkungsvoll wie ein einziger, konzentrierter Schlag. Ein Barbar, der in dieser Fertigkeit ausgebildet ist, lernt, seine ganze Kraft in einem einzigen Hieb zu konzentrieren, der die Abwehr des Gegners durchschlägt und auch vor seiner Rüstung nicht Halt macht. Diese Technik verleiht dem Kämpfer außerdem eine überragende eigene Abwehrposition.

Effekt: Ein nicht abzuwehrender Angriff, der überdies kurzzeitig Ihre Abwehr stärkt.

Raserei

Obwohl ein Barbar in der Lage ist, gezielte Hiebe auszuteilen und taktische Finessen einzusetzen, ist es in erster Linie seine wilde Entschlossenheit, die ihn in der Schlacht auszeichnet. Wenn ein Barbar diese Fertigkeit einsetzt, gibt er, in dem Maße, in dem seine Wut und Mordlust ansteigen, jedem neuen Schlag mehr und mehr Kraft.

Effekt: Mit jedem erfolgreichen Schlag nimmt Ihre Geschwindigkeit und Kampfkraft zu.

Wirbelwind

Unter allen Barbaren waren diejenigen aus dem Stamm des Donners die Ersten, die sich die Naturgewalten des Wetters zunutze machten. Wenn der Sommer sich allmählich der Erntezeit näherte, verheerten oft Wirbelstürme ihr Land. Der Schamane des Stammes deutete die Wirbelstürme in Friedenszeiten als böses Omen und im Krieg als Ankündigung eines grandiosen Sieges. Indem sie die Kraft des Wirbelsturmes beobachteten, lernten die Barbaren, das wirbelnde Durcheinander der Zyklone in ihren eigenen Angriffen zu simulieren. Als mit der Zeit die Stämme immer enger zusammenwuchsen, wurde die Fähigkeit zum Angriff in der Art eines Wirbelsturmes für alle Barbaren verfügbar.

Effekt: Ein wilder Wirbelangriff.

Amok

Es gibt einen feinen Unterschied zwischen Zorn und Wut, und Barbaren kennen ihn genau. Ein Barbar muss lernen, sich auf der Grenze dazwischen zu bewegen, beide Gefühle voneinander zu unterscheiden und seine Stärken aus beiden zu ziehen. Eine der mächtigsten Kampftechniken, die ein Barbar erlernen kann, ist die Fähigkeit, die Grenzlinie zur Wut zu überschreiten, dadurch zusätzliche Energie zu gewinnen und ohne Rücksicht auf Verluste alles niederzustrecken, was sich in seiner Nähe bewegt. Wovor müsste man sich auch noch fürchten, wenn alle Gegner niedergemetzelt sind?

Effekt: Ein machtvoller Angriff, der den Barbaren allerdings anschließend verwundbarer macht.

Waffen-Beherrschung

Schwert-Beherrschung (passiv)

Wenn man von den vielen Gaben, die man dem Großen Urkönig Bul-Kathos verdankt, eine hervorheben muss, dann ist es das Geheimnis des Stahls. Roheisen wird gehärtet und biegsam gemacht, um respektable und mächtige Waffen daraus zu schmieden. Viele todbringende Schwerter wurden nach dem Muster der Klinge gefertigt, die Bul-Kathos einst selbst führte. Wohl ausgewogen zwischen Angriffs- und Abwehrstärke, ist diese Waffe geradezu perfekt für die Verteidigung des Bergs Arreat während des bevorstehenden Weltuntergangs. Alle Barbaren werden schon in jungen Jahren im Geheimnis des Stahls unterrichtet, aber nur wenige meistern die tödliche Eleganz der Schwertführung. Diejenigen, denen das gelingt, haben für andere Waffen oft nur noch Verachtung übrig.

Effekt: Erhöht Schadenswirkung und Angriffswert beim Einsatz von Schwertern.

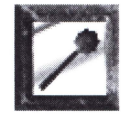
Axt-Beherrschung (passiv)

Barbarenkämpfer aus dem Stamm des Schattenwolfs sind Meister im Umgang mit der Axt. Mit Hilfe der Axt wollten sie es den reißenden Klauen und scharfen Zähnen der Wölfe gleichtun, mit denen sie lebten und an deren Seite sie kämpften. Diese ersten Äxte waren lediglich unbehauene Steine an Schäften aus Holz, und nachdem die Barbaren das Geheimnis von Stahl und Schwertern von Bul-Kathos erlernt hatten, wurden Äxte bald nicht mehr eingesetzt. Erst kürzlich aber haben Kämpfer und Waffenschmiede aus der Steppe die Axt in Form einer Waffe perfektioniert, die es mit dem Schwert jederzeit aufnehmen oder es

sogar übertreffen kann. Der Wolf-Stamm unterweist jetzt wieder all diejenigen in der schnellen und gefährlichen Benutzung der Axt, die lernen möchten, wie man die Schwachen aus einer Herde entfernt und den eigenen Stamm vor den Legionen der Hölle bewahrt.

Effekt: Erhöht Schadenswirkung und Angriffswert beim Einsatz von Äxten.

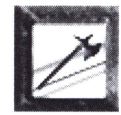
Knüppel-Beherrschung (passiv)



Barbaren, die sich dem mächtigen Bären-Stamm angeschlossen haben, sind Meister im Umgang mit dem Knüppel. Von einfachen hölzernen Keulen bis hin zu Kriegsknüppeln, die Rüstungen durchdringen – meisterhafte Kämpfer schwingen diese Waffen mit verheerender Wirkung. Der Bären-Schamane Koth ermahnte einst diejenigen, die lieber mit dem Schwert oder der Axt kämpfen wollten: „Wenn ihr von Horden wandelnder Toter bedrängt werdet, dann möchte ich euch nicht weinend zurückkommen sehen, weil ihr euch von der Weisheit des Bären abgewandt habt!"

Effekt: Erhöht Schadenswirkung und Angriffswert beim Einsatz von Knüppeln..

Stangen-Beherrschung (passiv)



Mitglieder des Kranich-Stammes bevorzugen Distanz, Eleganz und einen einzigen durchschlagenden Hieb gegenüber den handgreiflichen Attacken der Kämpfer vom Bären-Stamm. Obwohl sich beide Stämme schon seit langem kennen, haben sich die herumziehenden Gruppen erst vor kurzem vereinigt und teilen ihre mächtigen Fertigkeiten nun mit allen, die bereit sind, sie zu erlernen. Kranich-Kämpfer entwickelten ihre Stangentechnik im Streit mit berittenen Angreifern und beim Kampf in den flachen Gewässern der Steppenflüsse. Meister des Stangenkampfes meiden den Körperkontakt mit ihren Gegnern, bis sie einen einzelnen schnellen und tödlichen Hieb landen können.

Effekt: Erhöht Schadenswirkung und Angriffswert beim Einsatz von Stangenwaffen.

Wurf-Beherrschung (passiv)

Auch wenn die Jäger der Steppe nicht für ihren Umgang mit Bogen oder anderen Distanzwaffen berühmt sind, so werden bei ihnen doch schon seit Urzeiten Wurfwaffen verwendet. Die offenen Steppen ihrer Heimat bieten beste Voraussetzungen für das Erlegen von Tieren mit raschen und sicheren Würfen einer Klingenwaffe. Daher war es nur natürlich, dass diese Barbaren im Laufe der Zeit diese Fertigkeit auch im Kampf einsetzten.

Effekt: Erhöht Schadenswirkung und Angriffswert beim Werfen von Waffen.

Speer-Beherrschung (passiv)

Krieger vom Schlangen-Stamm bevorzugen den Speer und sind für ihren kalten Blick sowie ihre zischenden Schlachtgesänge berühmt. Nur sehr erfahrene Kämpfer können die Technik des Schlangen-Stammes mit dem Speer nutzen – was uns wieder einmal beweist, dass mit genügend Zeit und Übung jeder Feind besiegbar ist. Diese Lektion haben uns die vielen gefährlichen Grubenvipern gelehrt, die in der Steppe rund um den Berg Arreat leben.

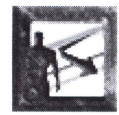
Effekt: Erhöht Schadenswirkung und Angriffswert beim Einsatz von Speeren.

Erhöhte Ausdauer (passiv)

Die Barbaren der Nord-Stämme sind Nomaden, die in den Weiten der nördlichen Steppe umherziehen. Das Leben in dieser Umgebung hat die Barbaren gestählt. Man muss sich ein Mitglied der Nord-Stämme nur einmal ansehen, und man erkennt sofort, dass diese Burschen gesünder und kräftiger sind als die meisten Menschen. Sie verfügen über eine enorme Vitalität! Durch stetes Konditionstraining können die Barbarenkämpfer ihre Körper so abhärten, dass sie enormen physischen Anstrengungen standhalten, und von einem Augenblick auf den anderen stehen sie zur Schlacht bereit.

Effekt: Erhöhte Ausdauer und raschere Erholungsrate.

Eisenhaut (passiv)



Die unwirtlichen Steppen ihrer Heimat bieten den Barbaren nur wenig Schutz vor den Naturgewalten. Dauernd sind sie der Sonne, dem Wind und anderen Elementen ausgesetzt, und das gibt ihrer Haut die Widerstandskraft von Leder.

Effekt: Stärkt die allgemeine Verteidigungskraft.

Mehr Tempo (passiv)

Es ist eine verhängnisvolle Annahme, wenn man glaubt, ein Barbar sei langsam und schwerfällig. Seine massige Erscheinung verbirgt ein äußerst bewegliches Wesen. Da er sein Leben lang durch die Weiten seiner Heimat gestreift ist, wo es oft notwendig wird, große Distanzen in kürzester Zeit zu überwinden, besitzt der Barbar die Fähigkeit, mit erstaunlicher Geschwindigkeit zu gehen und zu rennen.

Effekt: Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Sie gehen und rennen.

Natürlicher Widerstand (passiv)

Um in den unwirtlichen Ländern des Nordens zu überleben, haben die Barbarenstämme starke Widerstandskräfte gegen die harten Umwelteinflüsse entwickelt. Der Hitze sind sie genauso häufig ausgesetzt wie der Kälte. Aufgrund des kargen Nahrungsmittelangebots mussten die Barbaren lernen, auch solche Pflanzen zu essen, die andere Menschen umbringen würden. Durch zusätzliches Training kann ein Krieger sich noch stärker gegen derartige Gefahren abhärten, was ihm beim Überleben hilft, wenn er sich in fremder Umgebung bewegt oder gegen unbekannte Feinde kämpft.

Effekt: Erhöht die Widerstandskraft gegen Elementar-Schäden.

Kriegsschreie

Heulen

Ein Barbarenkämpfer in der Schlacht bietet einen wahrhaft Angst einflößenden Anblick. Barbaren schmücken ihre Körper mit seltsamen Symbolen, und das Feuer ihrer Augen kann quer über das Schlachtfeld hinweg gesehen werden. Schon früh in seiner Ausbildung muss ein Kämpfer lernen, die Urenergien um sich herum anzuzapfen und in der Schlacht ein durchdringendes Geheul anzustimmen – ein solch grauenhaftes Geräusch, dass sogar die Bataillone der Brennenden Hölle in die Flucht geschlagen werden.

Effekt: Schlägt Monster in die Flucht, indem sie in Angst und Schrecken versetzt werden.

Elixier suchen

Wenn ein Kämpfer in der Schlacht verwundet wird, muss er einen Weg finden, seine Verletzungen wirksam zu heilen. Aus den Drüsen und Innereien jüngst Verstorbener kann ein Barbar hin und wieder genug Wirkstoffe gewinnen, um einen wirksamen Heiltrank anzufertigen. Einige Barbaren gelingt es mit Glück und Wissen, Wirkstoffe für ein Elixier zu finden, das nicht nur ihre Gesundheit, sondern auch ihren Geist wieder erfrischt und wiederherstellt.

Effekt: Es besteht die Chance, von einem Kadaver ein Elixier zu erhalten.

Hohn

Die Kämpfer der Steppe haben nicht nur die Fähigkeit, körperliche Schwächen ihrer Gegner genau zu erkennen. Sie können darüber hinaus häufig darauf schließen, welche wunden Punkte einen Gegner zum unüberlegten Angriff verleiten. Ein Barbar, der seinen Gegner durch Hohn und Spott in wilde Raserei versetzt, hofft darauf, dass er von Fehlern profitieren kann, die aus dieser blinden Wut entstehen. Es ist diese Fähigkeit, die Barbaren bei Trinkgelagen so unbeliebt macht.

Effekt: Ein Monster wird so gereizt, dass es blind angreift.

Schrei

Barbaren sind dafür geboren, in der Schlacht das Heft in die Hand zu nehmen. Wenn ein Kämpfer diese Fertigkeit erlernt, kann er seine Stimme über den Lärm der Schlacht erheben und seine Verbündeten mit lauten Rufen vor drohenden Attacken warnen. Auf diese Weise können sie sich gegen den bevorstehenden Angriff wappnen.

Effekt: Erhöht den Verteidigungswert aller Mitglieder der eigenen Party.

Gegenstand suchen

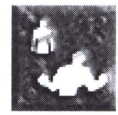
Für die meisten Menschen ist das Durchsuchen der Leichen Gefallener eine verabscheuungswürdige Tat. Sie geben sich lieber damit zufrieden, offen herumliegende Gegenstände einzusammeln, und ziehen dann weiter; dabei übersehen sie häufig nützliche Dinge. Die Barbaren sind nie in den Genuss von Überfluss gekommen, und ihr karges Dasein hat sie gelehrt, dass eine sorgfältige Durchsuchung der Toten nach nützlichen Gegenständen wichtig fürs Überleben sein kann. Was sollen die Toten auch mit Gold anfangen?

Effekt: Es besteht die Chance, bei einer Leiche einen nützlichen Gegenstand zu entdecken.

Schlachtruf

Begabte Barbarenkämpfer können aus ihrer engen Verbindung mit ihren Totemtieren Kapital schlagen und sich die Urängste ihrer Gegner zunutze machen. Wenn ein Barbar den Schlachtruf ausstößt, werden davon sogar die Legionen des Todes so beeindruckt, dass sie den Kampf um den Sieg für einen Augenblick vergessen. Damit hat der Kämpfer die Chance, den tödlichen Stoß zu führen.

Effekt: Versetzt in der Nähe befindliche Gegner in Angst und mindert ihre Verteidigung.



Kampfbefehle

Ein Barbarenkämpfer ist nicht nur geschickt im Kampf Mann gegen Mann, sondern er hat auch ein Gefühl für Teamtaktik. Genau diese Fähigkeit macht ihn zum natürlichen Anführer in der Schlacht. Ein erfahrener Kämpfer kann diese Fertigkeit einsetzen, um seine eigene Seite in der Schlacht besser zu stellen und damit die Chance zu erhöhen, den Gegner zu besiegen.

Effekt: Vermehrt Mana, Lebenskraft und Ausdauer für Mitglieder der eigenen Party.

Grausiger Schutz

Diese Fertigkeit gestattet es Barbaren, aus den Kadavern erschlagener Gegner ein Totem anzufertigen. Der so entstandene Talisman dient als grimme Warnung für alle Sendboten der Großen Übel. Der schiere Anblick des Totems kann Monster dazu bringen, in Panik zu flüchten. Mit zusätzlichem Training kann der Kämpfer die Macht des Schutzes noch stärken.

Effekt: Verwandelt einen Kadaver in einen Fetisch, der Monster angsterfüllt fliehen lässt.

Kriegsschrei

Indem die Barbaren die uralten Mächte beschwören, von denen ihr Volk weiß, können sie ihr Totemtier zu Hilfe rufen und Gegnern einen Schrei entgegenschleudern, der sie auf der Stelle stillstehen lässt -- ein durchdringender Schmerz brennt sich in ihr Inneres. Und genau diese Fertigkeit schürt auch die Legenden, laut denen Barbaren in der Lage seien, mit einem einzigen Wort das Leben aus einem Wesen herauszusaugen.

Effekt: Verletzt und betäubt die Gegner.

Kampfaufruf

Wenn ein Barbar diese Fertigkeit einsetzt, kann er sich ein Bild von den Fähigkeiten seiner Begleiter machen und in der Schlacht entscheiden, wie die Gruppe ihre unterschiedlichen Fertigkeiten am wirksamsten einsetzt. Die angeborenen Führungsqualitäten der Barbaren rücken allmählich das uralte Zerrbild gerade, es handele sich bei diesen Burschen lediglich um dumme Wilde.

Effekt: Erhöht kurzfristig die Fertigkeiten aller Mitglieder der eigenen Party.

FERTIGKEITEN DES TOTENBESCHWÖRERS

Die geheimnisvolle Kunst der Nekromantie oder Geisterbeschwörung wird weithin missverstanden. Obwohl Totenbeschwörer sich weder den Schatten noch dem Licht verschworen haben, bezeichnen Außenstehende ihre Magie immer noch als Schwarze Kunst. Allen Gerüchten zum Trotz gehören die Fertigkeiten der Totenbeschwörer zu den mächtigsten Kräften im ganzen Land.

Flüche

Verstärkter Schaden

Dieser mächtige Fluch macht jede Verwundung schwerer und führt zu schlimmen Entzündungen. Ganz normale Treffer schneiden tief ins Fleisch und reißen besonders bösartige Wunden, die eitern und schwären.

Effekt: Erhöht die Schadenswirkung von empfangenen Treffern.

Schwache Sicht:

Dieser Fluch stürzt das Opfer in die Dunkelheit seiner eigenen Bösartigkeit, umgibt den Verfluchten mit einer Wolke absoluter Dunkelheit und Stille und macht ihn auf diese Weise blind. Das ermöglicht dem Totenbeschwörer und seiner Party, ungesehen vorbeizuschlüpfen oder sich dem Opfer zu nähern, um wirksamer angreifen zu können.

Effekt: Schränkt den Wahrnehmungskreis ein.

Schwächen

Dieser Fluch erlaubt es dem Totenbeschwörer, die Stärke seines Gegners zu schwächen. Gegner werden so weit geschwächt, dass ihre Angriffe kaum noch Wirkung zeigen.

Effekt: Vermindert den Schaden, den das Opfer anrichten kann.

Eiserne Jungfrau

Dieser Fluch verdammt ein Wesen dazu, jeden Schmerz, den es anderen zufügt, auch selbst zu erleiden. Je stärker die Fertigkeit des Totenbeschwörers ausgeprägt ist, desto größer ist das Ausmaß der Qualen, die das Opfer für sein Fehlverhalten erleiden muss.

Effekt: Jeder vom Opfer angerichtete Schaden wird auch von ihm selbst erlitten.

Terror

Dieser Fluch führt beim Opfer zu Halluzinationen, und vor seinen Augen erscheint das, was es am meisten fürchtet, in körperlicher Form. Das Opfer des Fluches hält diese Erscheinungen für Realität und flieht vor ihnen, solange es unter der Wirkung des Fluches steht.

Effekt: Verfluchte Monster fliehen in Panik.

Verwirren

Totenbeschwörer können Kontakt zur Welt der Geister aufnehmen und auf diese Weise böse und Übles im Schilde führende Geister ins Bewusstsein von in der Nähe befindlichen Gegnern lenken. Die Opfer werden mit den Stimmen der Toten bombardiert, die sich nicht mehr von den eigenen Gedanken unterscheiden lassen, und die Stimmen bringen ihre Opfer dazu, jeden Umstehenden anzugreifen – sei es Freund oder Feind. Das misstönende Jammern dieser Geister wird immer lauter und lauter und treibt die Opfer irgendwann in den Wahnsinn.

Effekt: Verfluchte Monster greifen unberechenbar alle Umstehenden an.

Leben-Spender

Diese Fertigkeit erlaubt es dem Totenbeschwörer, im wahrsten Sinne des Wortes die Lebenskraft aus seinen Opfern zu saugen. Der Totenbeschwörer ist in der Lage, ins Zentrum der Sterblichkeit eines Wesens vorzudringen und deren Essenz abzuzapfen, um mit dieser Energie die eigene Lebenskraft zu erhöhen.

Effekt: Jeder Angriff auf eine verfluchte Seele verbessert die eigene Gesundheit.

Mittelpunkt

Dieser Zauberspruch lässt Gegner halluzinieren, was dazu führt, dass sie alles, womit sie beschäftigt waren, sofort liegen lassen, um dem Totenbeschwörer bei seinen Angriffen zur Seite zu stehen. Da sie ihre vormaligen Verbündeten mit unnatürlicher Wildheit angreifen, hat das besonders demoralisierende Wirkung auf den Gegner.

Effekt: Bringt andere Monster dazu, Ihre Gegner anzugreifen.

Altern

Dieser Fluch beschert seinen Opfern einen kleinen Eindruck ihrer Sterblichkeit, indem er sie kurzzeitig altern lässt. Das Opfer sieht sich selbst im kraftlosen Körper eines Greises und ist überzeugt, dass es die Fertigkeiten seiner Jugend nicht länger beherrscht.

Effekt: Verlangsamt verfluchte Wesen.

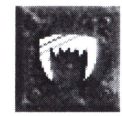
Widerstandsschwund

Einfach gesagt: Diese Fertigkeit macht die Gegner anfälliger für die Wirkung der Elementarkräfte und elementarer Magie. Die Haut brennt wie Papier, Eis schneidet bis auf die Knochen, und Blitze werden vom Opfer angezogen wie von einer Eisenstange im Gewittersturm.

Effekt: Elementarangriffe fügen dem verfluchten Monster größeren Schaden zu.

Zaubersprüche für Gift und Knochen

Zähne



Als eine der ersten Gaben des Rathma erlaubt es diese Fertigkeit dem Totenbeschwörer, Den'Trag heraufzubeschwören, die Zähne des Drachens Trag'Oul. Die Totenbeschwörer glauben, Trag'Oul sei das Tier, auf dessen Rücken die Welt ruht. Im Gleichgewicht aller Dinge soll Trag'Oul diesem Glauben zufolge der Angelpunkt sein. Im Rahmen des Rathma-Kultes kommt er dem Bild einer Gottheit am nächsten, und in diesem Spruch klingt durch, wie er seine Auserwählten beschützt.

Effekt: Beschwört mehrere Geschosse herauf, die den Gegnern Schaden zufügen.

Knochenrüstung

Dieser Spruch beschwört eine Barriere herauf, die aus den Knochen gefallener Krieger errichtet wird. Die Rüstung dreht sich um den Totenbeschwörer herum und schützt ihn gegen sämtliche Angriffe. Obwohl sie verzaubert ist, nimmt diese Rüstung Schaden und zerfällt irgendwann.

Effekt: Es wird ein Schutzschild aufgebaut, der Schaden absorbiert.

Gift-Dolch

Die pharmazeutischen Fertigkeiten der Totenbeschwörer gründen ursprünglich auf ihren Studien der Schlangen- und Pflanzengifte sowie weiterer giftiger Substanzen. Ein geübter Totenbeschwörer kann nicht nur verschiedene Arten von Giften erkennen, die ihm unterwegs unterkommen, er hat auch immer einen nützlichen Vorrat entsprechender Substanzen bei sich. Er scheut sich des Weiteren selten, von den Giften Gebrauch zu machen. Häufig wenden Totenbeschwörer diese Fertigkeit an, um einen Dolch mit einer dünnen Schicht tödlichen Giftes zu überziehen. Je stärker die Fertigkeit ausgeprägt ist, desto wirksamer ist das Gift.

Effekt: Verbessert einen Dolch durch Giftschadenswirkung.

Kadaver-Explosion

Jede Leiche eines Wesens, das auf gewaltsame Weise umgekommen ist, trägt die Angst und den Schmerz der letzten Minuten in sich. Mit diesem Spruch kann der Totenbeschwörer sich diese Energien zunutze machen und sie zu wilder Kraft bündeln. Die Energie des Kadavers entlädt sich mit solcher Kraft, dass eine dramatische Explosion die Folge ist.

Effekt: Der verzauberte Kadaver explodiert und fügt allen in der Nähe befindlichen Gegnern Schaden zu.

Knochenwand

Dieser Spruch versetzt den Totenbeschwörer in die Lage, die Überbleibsel der Seelen sämtlicher Kreaturen heraufzubeschwören, die jemals in diesem Bereich gestorben sind. Dadurch werden die versteinerten Reste gesammelt, und aus dem Boden erhebt sich eine dichte Barriere versteinerter Knochen. Der Spruch ist ein effektives Mittel, um Kreaturen daran zu hindern, dem Totenbeschwörer zu nahe zu kommen, während er selbst aus der Distanz angreifen oder fliehen kann.

Effekt: Erzeugt eine Knochenbarriere.

Gift-Explosion

Dieser Spruch erlaubt dem Totenbeschwörer, die Verwesung einer Leiche in erschreckendem Maße zu beschleunigen. So schnell verfällt der Körper, dass die giftigen Gase, die sich normalerweise über einen längeren Zeitraum hinweg im Gewebe ansammeln, in einer Wolke giftiger Dämpfe explosionsartig aus dem Kadaver hervorbrechen.

Effekt: Setzt eine Wolke giftiger Gase aus einer Leiche frei.

Knochenspeer

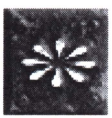
Dieser Spruch, der auch unter dem Namen ‚Klaue des Trag'Oul' bekannt ist, beschwört eine lange Knochenstange herauf, die vom Benutzer des Spruchs ausgehend jeden Gegner auf seinem Weg durchbohrt. Da die Kraft des Projektils sowohl mystischer als auch körperlicher Art ist, kann es einen Gegner durchstoßen und sich dann einen weiteren vornehmen und alles, was sich ihm in den Weg stellt, zerreißen und zerfetzen.

Effekt: Beschwört ein magisches Knochen-Geschoss herauf.

Knochengefängnis

Ähnlich dem Knochenwand-Spruch kann ein Totenbeschwörer mit dieser Fertigkeit eine kreisförmige magische Wand aus Geisterknochen heraufbeschwören. Dieses Gefängnis schließt alle Gegner im Wirkungsbereich ein. Im Inneren eines Knochenkäfigs gefangen, sind die Eingeschlossenen hilflos, bis sie entweder genug Kraft finden, die Knochenbarriere zu durchbrechen, oder bis der Totenbeschwörer die Gewalt über die Geister verliert.

Effekt: Beschwört eine kreisförmige Knochenwand herauf, die das Ziel einschließt.



Gift-Nova

Dieser Spruch vergiftet die Luft um denjenigen herum, der ihn anwendet. Mit einem geheimnisvollen Formelgesang verdirbt der Totenbeschwörer unsere Atemluft und bringt die Schwaden dazu, sich in alle Richtungen auszubreiten. Durch jahrelanges Training kann der Totenbeschwörer ein Giftgas einsetzen, das hochgiftig für die Heerscharen des Bösen, aber unschädlich für ihn selbst und seine Begleiter ist.

Effekt: Eine Wolke aus Giftgas breitet sich ringförmig um den Totenbeschwörer herum aus.

Knochengeist

Dieser mächtige Spruch beschwört für kurze Zeit einen rachedurstigen Geist herauf. Dieses knochige Gespenst nimmt sich sofort sein Ziel vor und entreißt ihm einen Teil seiner Seele, um sie mit hinüber in das Reich der Toten zu nehmen. Es handelt sich dabei allerdings nicht um einen echten Beschwörungsspruch, da die Totenbeschwörer bis jetzt noch keine Möglichkeit gefunden haben, die völlige Kontrolle über diese Gespenster zu übernehmen. Für den Augenblick jedoch reicht es aus, dass sie sich selbst und ihre Begleiter vor der Wut des Knochengeistes bewahren können.

Effekt: Ein Knochengeist nimmt sich das vorgesehene Ziel vor oder sucht sich ein eigenes.

Zaubersprüche zur Herbeirufung

Skelett beleben

Schon sehr früh lernen Totenbeschwörer, die skelettierten Überreste verstorbener Kreaturen zu kontrollieren. Wird dieser Spruch angewandt, erheben sich alptraumhaft die belebten Knochen aus einem frischen Kadaver. Totenbeschwörer scharen gern kleine Gruppen dieser teilweise durch den Willen des Totenbeschwörers, teilweise aber auch durch die herbeigerufenen Geister uralter Krieger belebten Soldaten um sich, die dann die Befehle der Totenbeschwörer ausführen.

Effekt: Belebt ein Skelett pro Fertigkeiten-Level, das dann für Sie kämpft.

Skelett-Beherrschung

Wenn das Wissen des Totenbeschwörers über die Untoten allmählich zunimmt, ist er in der Lage, immer mächtigere Geister zu beschwören und mit ihrer Hilfe die Kadaver kürzlich Verstorbener zu beseelen. Ein Totenbeschwörer, der über diese Fertigkeit verfügt, kann Skelette und Skelettmagier in einer viel machtvolleren Vielfalt heraufbeschwören.

Effekt: Verbessert die Qualität der von Ihnen heraufbeschworenen Skelette, Magier und wiederbelebten Kreaturen.

Ton-Golem

Während es einem Totenbeschwörer kaum Probleme bereitet, totes Gewebe zu beleben, stellt ihn die Aufgabe, unbeseelte Objekte mit dem Lebensfunken zu versehen, vor eine ganz andere Herausforderung. Der Ton-Golem ist das Ergebnis der einfachsten Anwendung dieser schwierigen Kunst. Dabei entsteht direkt aus dem Erdboden ein Diener, der dem Totenbeschwörer zur Seite steht. Die enorme Belastung für die geistigen Kräfte desjenigen, der diesen Spruch anwendet, sorgt dafür, dass zu jeder Zeit höchstens ein einziger Golem am Leben erhalten werden kann.

Effekt: Lässt einen Golem aus der Erde entstehen, der für Sie kämpft.

Golem-Beherrschung

Wenn er diese Fertigkeit ausbildet, hat der Totenbeschwörer die Möglichkeit, mehr von seinem Willen und von seiner Energie für seine künstlichen Kreaturen abzuzweigen. Damit ist der Totenbeschwörer in der Lage, robustere Golems zu erschaffen und sie auch feiner zu steuern.

Effekt: Verbessert Geschwindigkeit und Leben von Golems.

Skelettmagier beleben

Tote Krieger sind nicht die einzigen Helden, die ein Totenbeschwörer erwecken kann, um seine Kreaturen zu beseelen. Zahlreiche Totenbeschwörer ergötzen sich auch daran, die Kadaver von lange verstorbenen Zauberern zu erwecken und sie ihrem Willen folgen zu lassen. Die Priester des Rathma empfinden dies als Beweis für ihre Dominanz in diesem speziellen Zweig der Geheimen Künste.

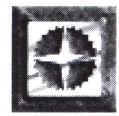
Effekt: Belebt einen Skelettmagier, der mit einem Elementarangriff für Sie kämpft.

Blut-Golem

Indem er eine kleine Menge seines eigenen Blutes zu Hilfe nimmt, ist der Totenbeschwörer in der Lage, einem Wesen Leben zu verleihen, das weder tot noch lebendig ist, aber trotzdem aus menschlichem Gewebe besteht. Dieser Homunkulus ernährt sich vom Blut der Gegner, die er erschlägt, und erneuert so seine Stärke. Durch das Blut des Totenbeschwörers ist der Blut-Golem an diesen gebunden und kann die gestohlene Lebenskraft mit seinem Meister teilen. Unglücklicherweise funktioniert dieses Band in beide Richtungen, sodass jeder Schaden, den der Golem erleidet, sich auch auf denjenigen auswirkt, der ihn erschaffen hat.

Effekt: Ein Golem wird heraufbeschworen, dessen Gesundheit direkt mit der Gesundheit des Benutzers dieses Spruches gekoppelt ist.

Monster-Widerstand



Sengende Hitze, klirrende Kälte und starke elektrische Angriffe können die Kreaturen eines jeden Totenbeschwörers arg in Mitleidenschaft ziehen. Indem er diese Fertigkeit entwickelt, kann ein Totenbeschwörer die Heerscharen, die er heraufbeschworen hat, mit Abwehrenergie ausstatten, die ihren Schutz gegen Naturgewalten und magische Kräfte gleichermaßen stärkt.

Effekt: Verschafft Ihren Kreaturen Widerstandskräfte gegen Elementargewalten.

Eisen-Golem

Während viele Magier ihr Leben der Umwandlung von einfachem Erz in Gold verschrieben haben, gehen die Totenbeschwörer seit jeher anders vor, um Metalle in eine andere Form zu überführen. Mit Hilfe komplizierter und geheimnisvoller Rituale und unter allergrößter Konzentration kann ein Totenbeschwörer einen Golem aus einfachen Erzen erschaffen. Die Kreatur erbt die Eigenschaften ihres Grundmaterials einschließlich aller magischen Kräfte und sonstiger Eigenschaften, die das Originalmetall aufgewiesen haben mag.

Effekt: Beschwört aus einem metallischen Gegenstand einen Golem herauf. Der Golem erbt die Eigenschaften des Gegenstandes.

Feuer-Golem

Allgemein wird geglaubt, alles Leben sei entstanden, als Feuer, Erde, Eisen und Fleisch einst eine Verbindung eingingen. Ein Totenbeschwörer, der in dieser Kunst ausgebildet ist, kann einen Golem heraufbeschwören, der komplett aus Feuer entsteht. Der Totenbeschwörer erweckt den Golem, indem er Luftteilchen zu immer höherer Geschwindigkeit beschleunigt. Diese Partikel entzünden sich, und der Golem erwacht zum Leben, scheinbar direkt aus der Luft.

Effekt: Lässt einen Feuer-Golem entstehen, der sich durch Feuerschaden selbst heilt.

Wiederbeleben

Das höchste Ziel für einen Rathma-Priester ist die perfekte Wiederbelebung und Kontrolle über ein totes Wesen, unter Bewahrung der Reinheit und der Eigenschaften des Körpers bei gleichzeitiger Freisetzung der Seele, was dem Totenbeschwörer die vollständige Kontrolle ermöglicht. Wenn ein Totenbeschwörer nach vielen Mühen diese Fertigkeit erwirbt, kann er sich wirklich als Meister des Großen Lebenskreises betrachten.

Effekt: Lässt ein Monster auferstehen, das für Sie kämpft.

FERTIGKEITEN DES PALADINS

Angetrieben von ihrem Eifer, können Paladine auf mächtige Fertigkeiten zurückgreifen, die sie durch Jahre frommer Ergebenheit und Aufopferung erwerben. Ausgedehnte Kampagnen während der Kreuzzüge haben ihre Fähigkeiten weiter reifen und sie zu reinen Ausdrucksformen der Kraft des Lichtes werden lassen.

Kämpferische Fertigkeiten

Opfer

Wie hoch ist der Preis des Ruhmes? Wenn ein Paladin der Zakarum seine Waffe mit etwas eigenem Blut heiligt, kann er seine Kampfkraft steigern, indem er einen Teil seiner eigenen Körperessenz opfert. Dieses Opfer ist ein Symbol des Glaubens, das sogar der geringste aller Paladine vor dem Licht ablegen muss, um sich als würdig für den Sieg im Kampf zu erweisen.

Effekt: Erhöht den erzielten Schaden und die Geschwindigkeit auf Kosten der Gesundheit.

Niederstrecken

Das Schwert eines Paladins steht für die Macht der Gerechtigkeit, und sein Schild symbolisiert die Kraft seines Glaubens. Beide Werkzeuge setzt er ein, um dem Recht Geltung zu verschaffen. Ebenso wie Rechtschaffenheit seiner Seele die Kraft geben kann, sich der Angriffe des Bösen zu erwehren, kann auch der Glaube eine Waffe sein, die jene zurückschlägt, die den Paladin vernichten möchten. Daher haben die Paladine verschiedene Kampftechniken entwickelt, um den Schild nicht nur zur Verteidigung, sondern auch als Angriffswaffe einzusetzen.

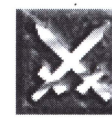
Effekt: Ein Schildstoß, der Schaden anrichtet und Gegner zurückwirft.

Heiliger Blitz

Ein Paladin kann lernen, Blitze aus der reinen Energie der Rechtschaffenheit zu erzeugen. Diese Projektile sind pure Lebensenergie – verhängnisvoll für die Untoten, aber Beistand für die Gläubigen. In der Schlacht an der Taelohn-Brücke fürchteten die Dorfbewohner schon, ihre Sache sei verloren, als eine Armee wandelnder Toter sie belagerte. Gerade als die angeschlagenen Truppen endgültig besiegt zu werden drohten, tauchte eine kleine Gruppe Paladine auf. Während sie sich einen Weg durch die verwesenden Kadaver der lebenden Toten bahnten, schleuderten sie ihnen Kugeln aus reinem Licht entgegen, die die bösen Mächte schwächten, von denen die kämpfenden Untoten beherrscht wurden, während sie gleichzeitig den überlebenden Dorfbewohnern neue Kraft bescherten.

Effekt: Erzeugt einen Energieblitz, der Untoten Schaden zufügt oder Verbündete heilt.

Eifer



Ein edler Paladin, der sich völlig in den Dienst der Rechtschaffenheit begeben hat, kann Kraft aus dieser Geisteshaltung ziehen, um scheinbar Unmögliches zu erreichen. Wenn er von Gegnern umzingelt ist, kann sich ein Paladin, der diese Kunst beherrscht, mit einem Vielfachen seines grimmigen Eifers auf seine Widersacher stürzen.

Effekt: Es werden rasch hintereinander mehrere in der Nähe befindliche Gegner angegriffen.

Ansturm

Wenn ein Paladin Furcht zeigt, beweist dies seinen mangelnden Glauben, und ein Paladin ohne Glauben ist kein Mann, geschweige denn ein Ritter. Das ist der entscheidende Punkt, denn wenn alles andere fehlschlägt, ist es der Glaube, der den Paladin zum Sieg trägt. Glaubensstarke Kämpfer drücken sich niemals vor einer Schlacht, sondern stürmen mit gesenktem Haupt und erhobenem Schild vorwärts und lassen sich von ihrer Glorie mitten ins dichteste Getümmel tragen, um dort den ersten Schlag zu führen.

Effekt: Bringt Sie im Nu in die Nähe des Gegners und versetzt ihm beim Aufprall einen Schildstoß.

Rache

Wenn ein Paladin sich auf einen Kreuzzug begibt, um das Böse zu bannen, darf er die gerechten Seelen der auf früheren Kreuzzügen Gefallenen heraufbeschwören. Die erweckten Seelen der ehrenhaft Besiegten treten hervor und statten die Waffen des Paladins und seiner Begleitung mit ihrer Energie aus.

Effekt: Verstärkt alle Nahkampf- und Distanzattacken verbündeter Einheiten mit Feuer-, Blitz- und Kälteschaden.

Gesegneter Hammer
Die Visionen des Akarat erzählen von einer Schlacht ohne Hoffnung. Legionen von Untoten hatten einen Belagerungsring um ein kleines Nonnenkloster herum gezogen, in dem eine heilige Reliquie aufbewahrt wurde: der Hammer von Bes Tah. Die Schwestern wussten, dass der über einem feurigen Spalt innerhalb des Klosters schwebende Hammer ein mächtiges Instrument des Lichtes war, und schworen, ihn niemals in die Hände des Bösen fallen zu lassen. Sie selbst hatten keinerlei Waffen und niemanden, der sie hätte beschützen können. Daher opferten sich die Nonnen, um den Hammer zu zerstören. Um den Untoten nicht zu gestatten, die Kirche und die Reliquie zu entweihen, nahmen sie den Hammer und stürzten sich damit in den feurigen Abgrund. In diesem Augenblick raste eine mächtige Lichtwelle über die Legion der Untoten und warf sie auf der Stelle nieder. Seit jener Zeit sind gut ausgebildete Paladine in der Lage, auf die Überreste der damals freigesetzten Energie zurückzugreifen und einen magischen Hammer zu verschleudern, der alle Gegner und insbesondere die Mächte der wandelnden Toten niederstreckt.

Effekt: Ein magischer Hammer wirbelt spiralförmig durch die Luft und fügt Gegnern Schaden zu. Untote nehmen zusätzlichen Schaden.

Bekehrung
Durch die Kraft seines Willens und die Stärke des Stahls kann ein edler Paladin mit dieser Fertigkeit seine Gegner mit der Glorie des Lichtes blenden. Nach einem Schlagabtausch mit einem Paladin wird ein Gegner, der das Feuer der Rechtschaffenheit in den Augen des Kriegers hat lodern sehen, manchmal mit einer göttlichen Erscheinung konfrontiert und bereut auf der Stelle all seine früheren Missetaten. So vollständig ist diese Verwandlung, dass der Bekehrte sich gegen seine früheren Spießgesellen wenden wird.

Effekt: Ein erfolgreicher Angriff birgt die Chance in sich, den Gegner zu bekehren und ihn das Böse bekämpfen zu lassen.

Heiliger Schild
Für einen Paladin ist der Schild das Symbol seines Glaubens. Besonders ehrfürchtige Paladine können ihren Glauben auf ihre Schilde übertragen und deren Verteidigungswert mit dieser heiligen Energie vergrößern. Je reiner der Glaube, desto besser der Verteidigungswert.

Effekt: Magische Verbesserung des Schilds, die sich in Verteidigungsboni niederschlägt.

Himmelsfaust
Dieser Spruch ermöglicht es dem Paladin, die Kraft der heiligen Rache zu beschwören. In Form von Blitzen regnen diese Geschosse vom Himmel herab und zersplittern bei der Explosion in Tausende von Lichtpfeilen, die sich ausbreiten und das Böse vom Schlachtfeld bannen.

Effekt: Ein Blitzangriff, der sich in Heiligen Blitzen entlädt.

Offensive Aura-Arten

Macht
Wird der Paladin in der Hitze der Schlacht umzingelt, kann er auf die Macht der Rechtschaffenheit und die Stärke der Gerechtigkeit bauen, um die Angriffe seiner Begleiter zu stärken. Schläge, die den Gegner sonst nur streifen würden, treffen nun ins Ziel, und solche, die andernfalls abgewehrt würden, schneiden nun glatt durch jede Rüstung und mitten ins Fleisch.

Effekt: Verstärkt den Schaden, den Mitglieder der eigenen Party anrichten.

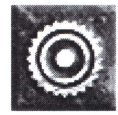
Heiliges Feuer
Von einem leichten Schwefelhauch in der Luft begleitet, wirft sich der edle Paladin, umhüllt von dieser heiligen Aura, in die Schlacht. Alle Gegner in seiner Reichweite werden vom Feuer der göttlichen Tugend versengt. Seht euch vor, ihr Kreaturen der Hölle! Das reinigende Feuer wird über euch kommen!

Effekt: Fügt in der Nähe befindlichen Feinden in regelmäßigen Abständen Feuerschaden zu.

Dornen
Auge um Auge – manchmal ist das nicht genug. Diejenigen, die sich mit den Gesandten des Lichtes anlegen, sollten sich vorsehen, denn die Bestrafung folgt mit Sicherheit auf dem Fuße. Die Kraft eurer Hiebe soll hundertfach auf euch zurückfallen!

Effekt: Gegner nehmen selbst Schaden, wenn sie dem Paladin oder seinen Begleitern im Nahkampf Schaden zufügen.

Gesegneter Zielsucher



Die Geister des Lichtes sind stets wachsam, und in Zeiten der Not haben sie schon oft ihren ergebenen Dienern ihre Hilfe auf wunderbare Weise zukommen lassen. Wenn diese Aura aktiviert wird, führen die Geister des Lichtes die Hand des Paladins und seiner Begleiter, wodurch mögliche Fehlschläge in Treffer umgemünzt werden.

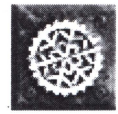
Effekt: Verbessert den Angriffswert.

Konzentration

Wer sich im Einflussbereich dieser Fertigkeit befindet, erhält die Gabe der Hellsichtigkeit. Ein reiner Sinn der Klarheit legt sich über die Geister aller im Einflussbereich Befindlichen und gibt ihnen die Möglichkeit, sich mitten in Chaos und Hitze der Schlacht auf eine bestimmte Aufgabe zu konzentrieren. Die so erhaltene Gelassenheit erlaubt es dem Paladin und seinen Gefährten, besonders gut gezielte und verheerende Schläge auszuteilen.

Effekt: Vermindert die Chance, dass Ihre Schläge abgeblockt werden.

Heiliger Frost



Der Paladin, der diese Aura einsetzt, sorgt dafür, dass die Temperaturen um ihn herum drastisch abfallen und dem Gegner Erfrierungen zufügen. Monster sind unter Einfluss dieser Aura in ihrer Beweglichkeit drastisch behindert und werden mit Leichtigkeit in die Hölle zurückgeschickt, aus der sie sich erhoben haben.

Effekt: Fügt in der Nähe befindlichen Feinden in regelmäßigen Abständen Kälteschaden zu.

Heiliger Schock

Ein Paladin, der mit der Kraft dieser Aura gesegnet ist, ruft die Mächte des Lichtes an, um alle Feinde um sich herum zurückzuschlagen. Heilige Blitze fahren aus der Erde, um die Feinde des Paladins zu zerschmettern.

Effekt: Fügt Feinden in einem bestimmten Umkreis in regelmäßigen Abständen Blitzschaden zu.

Zuflucht

Diese Aura lässt den Paladin von innen heraus in einem heiligen Licht erglühen. Dieses Licht bannt alle Untoten, die mit der Kraft des Bösen heraufbeschworen worden sind. Diese Aura trägt die innerste Kraft des Lebens sowie die Stärke und Reinheit der Überzeugungen des Paladins in sich.

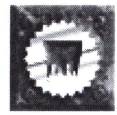
Effekt: Fügt Untoten Schaden zu und schlägt sie zurück.

Fanatismus

Wahrer Glaube kann Menschen dazu bringen, geradezu phantastische Leistungen zu vollbringen. Mit dieser Aura können der Paladin und all seine Verbündeten mit einer solch grimmigen Inbrunst angreifen, die sie Gegner fällen lässt wie die Sense reife Ähren.

Effekt: Verstärkt die Angriffsrate aller Mitglieder der eigenen Party.

Überzeugung



Der Anblick der Kraft eines Paladins ist Furcht erregend genug, aber der eines Paladins mit der Aura der Überzeugung übertrifft diesen Eindruck noch. Der Heiligenschein der Rechtschaffenheit beweist eindrücklich die grimmige Entschlossenheit derjenigen, die in seinem Leuchtkreis streiten. Diejenigen aber, die sich gegen den Paladin und seine Verbündeten stellen, werden erfahren, wie dumm sie gewesen sind.

Effekt: Vermindert Verteidigungs- und Widerstandskraft aller Gegner.

Defensive Aura-Arten

Gebet

Mit dieser Aura hüllt der Paladin sich selbst und alle, die er für gläubig und würdig hält, in ein warmes, heilendes Licht. Seine Gebete um Erlösung tragen ihn durch gefährlichste Situationen und ermöglichen ihm, mit der Zeit sogar die schwersten Wunden zu heilen.

Effekt: Heilt alle Mitglieder der eigenen Party.

Widerstand gegen Feuer

Indem sie sich selbst in ihre Ergebenheit einhüllen, können wahrhaft gläubige Diener des Lichtes über ein Flammenmeer schreiten und fühlen nicht mehr als die angenehme Wärme ihrer Überzeugungen. Ein Paladin kann der Macht einer grimmigen Feuersbrunst widerstehen, wenn nur seine Frömmigkeit groß genug ist.

Effekt: Stärkt die Widerstandskraft gegen Feuer für alle Mitglieder der eigenen Party.

Trotz

Mit einem Leuchtkranz heiligen Lichtes beschützt der Paladin sich selbst und seine Begleiter und macht sich bereit, dem Bösen im offenen Kampf gegenüberzutreten. Indem er im Angesicht der Gegner fest und ernst stehen bleibt, ist sein Glaube der Schild, der ihn vor Schaden schützt.

Effekt: Erhöht den Verteidigungswert aller Mitglieder der eigenen Party.

Widerstand gegen Kälte

Der Glanz absoluter Hingabe verschafft dem Paladin alles, was er an Wärme und Bequemlichkeit braucht. Eingehüllt in den Schutz dieser Aura, müssen die Gläubigen keinen Frost fürchten.

Effekt: Stärkt die Widerstandskraft gegen Kälte für alle Mitglieder der eigenen Party.

Reinigung

Im Angesicht von Versuchungen bewahrt der Paladin seine Keuschheit. Rein an Körper und Seele, vertraut er darauf, dass der Glanz des Lichtes ihn von allen Unreinheiten befreit. Ein Ritter des Glaubens soll weder beschmutzt noch verdorben werden.

Effekt: Vermindert die Wirkungsdauer von Gift für sämtliche Mitglieder der eigenen Party.

Widerstand gegen Blitz

Sogar die Elementargewalten der Natur müssen sich angesichts des Glanzes des Lichtes geschlagen geben. Wenn ein Ritter der Zakarum diese Aura aktiviert, vermindert sich die natürliche Körperleitfähigkeit des Paladins und seiner Verbündeten, und das schützt sie vor Angriffen mit elektrischer Energie.

Effekt: Stärkt die Widerstandskraft aller Mitglieder der eigenen Party gegen Blitze.

Gedeihen

Ein edler Ritter der Zakarum fühlt jederzeit das Glück der Erlösung. In Stunden der Not wird alles Schwere dieser Welt von seinen Schultern genommen, sodass er wacker ausschreiten kann, ohne auf die Klagen seines Körpers hören zu müssen.

Effekt: Erhöht Geschwindigkeit und Ausdauer und verbessert die Erholungsrate für Ausdauer bei allen Mitgliedern der eigenen Party.

Meditation

Unter dem Schutz dieser Aura wendet sich der Paladin mit stillen Gebeten flehend an das Licht. In diesen Perioden des stillen Gebets wird der Paladin mit neuer Geisteskraft gestärkt.

Effekt: Verschafft sämtlichen Mitgliedern der eigenen Party mehr Mana.

Rücknahme

Ein Paladin muss seiner Pflicht und seinem Glauben, dass alle Seelen der Erlösung wert sind, stets zuverlässig dienen. Unter dem Schutz dieser Aura teilt sich der Paladin den Glanz des Lichtes mit den von ihm besiegten Gegnern. Mit jeder Anwendung dieser Riten werden alle Sünden zurückgenommen, und der Paladin und seine Begleiter werden sowohl körperlich als auch geistig von allem Bösen erlöst.

Effekt: In regelmäßigen Abständen wird versucht, Verstorbene zu erlösen, um Gesundheit und Mana wiederherzustellen.

Errettung

Vertraue in den Glanz des Lichtes, denn seine Verlässlichkeit übertrifft alle anderen Mächte in der Welt des Guten. Mit dieser Aura beschwört der Paladin das Licht, es möge seine Verbündeten vor Elementarangriffen schützen.

Effekt: Stärkt die Widerstandskraft aller Mitglieder der eigenen Party gegen Elementarattacken.

FERTIGKEITEN DER ZAUBERIN

Die Zauberin ist die Beherrscherin der Elementarmagie. Sie unterwirft Feuer, Eis und Elektrizität ihrem Willen und erstrebt die Reinheit der Essenz der Natur. Spielerisch geht sie mit den Naturgewalten um, und ihre Fertigkeiten erfüllen die Mächtigsten aller Magier mit Furcht.

Feuer-Zauber

Feuerblitz

Der Feuerblitz gehört zu den ersten Formeln, die eine junge Zauberin lernen muss, bevor sie in die bekannte Welt hinauszieht. Sie sammelt dazu eine kleine Menge Elementarenergie und schleudert Pfeile aus reinem Feuer auf diejenigen, die ihr ein Leid antun wollen.

Effekt: Erzeugt einen Feuerblitz.

Wärme (passiv)

Wenn eine Zauberin wirklich mächtige Zauber wirken will, dann trainiert sie dieses Talent. Indem sie die Essenz der Wärme in der Atmosphäre um sich herum aufnimmt, kann sie diese Energie in jene geheimnisvolle Kraft verwandeln, aus der sich ihre Magie speist. Auf diese Weise erholt sie sich schneller von magischen Anstrengungen.

Effekt: Erhöht die Rate, mit der sich Ihr Mana erneuert.

Inferno

Mit diesem Spruch kann die Zauberin tief aus sich selbst heraus einen Flammenstoß erzeugen, der alle Gegner im Einflussbereich zu Asche verbrennt.

Effekt: Eine Flammenzunge verbrennt Ihre Gegner.

Feuersbrunst

Mit diesem Spruch entzündet die Zauberin die Erde, über die sie schreitet, und hinterlässt eine lodernde Flammenwand.

Effekt: Lässt eine Wand aus Feuer hinter Ihnen entstehen.

Feuerball

Hat eine Zauberin die grundlegende Anwendung dieses Spruchs erst einmal erlernt, kann sie eine große Menge elementaren Feuers in einer Kugel aus Energie binden. Wenn sie diese Kugel dann auf ihre Gegner schleudert, werden die gebundenen Energien beim Aufprall in einer verheerenden Explosion freigesetzt. Dieser Spruch für Zerstörungen in großem Umfang ist ideal für die Bombardierung feindlicher Lager.

Effekt: Erzeugt einen Feuerball, der beim Aufprall explodiert.

Feuerwand

Diese Fertigkeit ermöglicht der Zauberin, eine Flammenbarriere zu errichten, um ihre Flanken gegen Angriffe zu sichern. Damit verschafft sie sich und ihren Verbündeten einen taktischen Vorteil. Jedes Wesen, das unvorsichtig genug ist und versucht, die Barriere zu überwinden, bekommt die ganze Macht dieser Flammen zu spüren und geht seinem sicheren Untergang entgegen.

Effekt: Lässt eine Feuerwand entstehen.

Verzaubern

Wenn eine erfahrene Zauberin diese Fertigkeit erwirbt, hat sie die Möglichkeit, eine Waffe mit der Kraft des Feuers auszustatten. Die berühmte Zauberin Habacalva griff einst die Elementarwelten selbst an und schwang dabei einen auf diese Weise verzauberten Knüppel. Bald fürchteten ihre Feinde die Erwähnung dieser Waffe beinahe ebenso sehr wie die ihres Namens.

Effekt: Stattet eine Waffe kurzfristig mit zusätzlichem Feuerschaden aus.

Meteor
Indem die Zauberin nach dem Himmel greift, ruft sie einen fallenden Stern herbei, der ihre Feinde zerschmettern soll. Es handelt sich um einen der stärksten Sprüche im Repertoire der Zauberin, der ganze Landstriche zu Asche verbrennen kann. Während des Vactayan-Aufstandes hatte eine Zauberin namens Hepscheeba Mitleid mit den Aufständischen und schloss sich ihnen an. Während der letzten Schlacht in diesem Krieg benutzte sie diesen Zauber mit durchschlagender Wirkung, vernichtete mit seiner Hilfe ganz allein Lord Bareens Truppen mit Mann und Maus und befreite die Vactayaner von seiner Tyrannei.

Effekt: Ruft einen Meteor vom Himmel herab, der Ihre Feinde zermalmt.

Feuer-Beherrschung (passiv)
Sogar einer Zauberin gehorchen die zerstörenden Kräfte des Feuers nicht immer. Die sprichwörtliche Unberechenbarkeit der Elementarflammen bedeutet große Gefahr für alle, die sich nicht genauestens mit ihrer Anwendung auskennen. Die Schwestern des Feuers müssen diese letzte Hürde nehmen, um ihre Ausbildung im Umgang mit dem Feuer abzuschließen und die Flammen mit größter Wirkung einzusetzen.

Effekt: Verstärkt die Schadenswirkung Ihrer Feuerzauber.

Hydra
Mit dieser Fertigkeit kann die Zauberin eine Kreatur aus reinem Feuer aus dem glühenden Kern der Welt herbeirufen. Die Hydras sind seit Urzeiten Verbündete der weisen Frauen von Zann Esu und verdanken ihre Freiheit in der fernen Vergangenheit den Taten der berühmten Zauberin Habacalva. Niemals verweigern sie sich dem Ruf einer verdienten Zauberin, und sie sind allzeit bereit, glühende Lava auf ihre Feinde zu speien.

Effekt: Erschafft eine vielköpfige Kreatur, die Ihre Gegner mit Feuerblitzen attackiert.

Blitz-Zauber

Combo-Blitz
Indem die Zauberin von der atmosphärischen Elektrizität um sich herum Gebrauch macht, verschleudert sie Strahlen aus Blitzenergie. Diese Geschosse schwirren wild durch die Luft, jagen die Feinde der Zauberin und versetzen ihnen schwere Schläge.

Effekt: Es entstehen mehrere wild umherzuckende Blitze, die sich ihren Weg zu ihren Zielen selbst suchen.

Statikfeld
Ein verheerender Spruch, dessen Reichweite leider etwas begrenzt ist. Das Statikfeld verzehrt einen großen Teil der Gesundheit von in der Nähe befindlichen Gegnern. Auf diese Weise angeschlagen, sind die Feinde eine leichte Beute für die folgenden Angriffe der Zauberin und ihrer Begleiter. Wird der Spruch wiederholt eingesetzt, schwächt sich seine Wirkung zwar ab, aber in der Kombination mit anderen Zaubersprüchen oder Nahkampfattacken kann die Zauberin sich darauf verlassen, dass diese Fähigkeit zum schnellen Sieg auch über die stärksten Gegner führt.

Effekt: Jeder Gegner in einem bestimmten Umkreis verliert ein Drittel seiner Gesundheit.

Telekinese
Mit dieser Fertigkeit kann die Zauberin ihre Gedanken bündeln und entfernte Objekte manipulieren. Indem sie die ätherische Energie benutzt, von der die Welt durchdrungen ist, kann sie sogar Dinge außerhalb der Reichweite ihres Körpers zurückholen oder weit entfernte Gegner angreifen. Besonders kluge Zauberinnen benutzen diesen Spruch, um bei allen Gelegenheiten das für sie Beste herauszuholen.

Effekt: Ermöglicht es, Gegenstände aufzunehmen, Objekte zu aktivieren oder Wesen anzugreifen, die weit vom Benutzer dieses Spruchs entfernt sind.

Nova
Mit dieser Angriffstechnik erzeugt die Zauberin eine Welle aus elektrischer Energie, die aus ihren Fingerspitzen strömt und alle Gegner in der Nähe mit zerstörerischer Energie überschwemmt. Dieser Spruch ist ideal, um im Nahkampf Gegner zu vernichten, von denen man zu dicht bedrängt wird.

Effekt: Erzeugt einen Ring aus elektrischer Energie, der sich ausdehnt und Gegnern massiven Schaden zufügt.

Blitzschlag

Dieser Spruch ermöglicht es einer Zauberin, die Macht des Himmels selbst zu beschwören und eine gigantische Woge elektrischer Energie auszusenden. Die Zauberin erzeugt dabei einen Blitzkanal, der direkt auf ihr Ziel weist und mit ungeheurer Genauigkeit eine Schneise in die Reihen ihrer Gegner reißt.

Effekt: Verschleudert einen Blitz.

Kettenblitz

Der Kettenblitz ist eine verbesserte, aber auch schwieriger zu handhabende Form des Blitzschlag-Spruchs. Dieser Blitz springt von Feind zu Feind und bildet so lange immer neue Verästelungen, bis seine Energie vollständig erschöpft ist. Der Gestank von verbranntem Fleisch und Ozon ist häufig alles, was zurückbleibt, wenn dieser Spruch angewandt wurde.

Effekt: Es entsteht ein Blitzgeschoss, das von Ziel zu Ziel springt.

Teleportieren

Eine Zauberin, die in dieser geheimen Kunst ausgebildet ist, verfügt über die Fähigkeit, sich von den ätherischen Energien wegtragen zu lassen, um an anderer Stelle rematerialisiert zu werden. Ohne die Hilfe von Wegpunkten oder Portalen kann sie an jeden Punkt in ihrer näheren Umgebung springen. Für größere Entfernungen eignet sich dieser Spruch zwar nicht, eine Zauberin kann ihn jedoch z.B. wirkungsvoll einsetzen, um einer Gefangennahme zu entgehen oder um ansonsten unzugängliche Bereiche zu betreten.

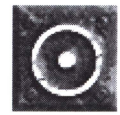
Effekt: Versetzt Sie direkt von einer Stelle zu einer anderen.

Gewitter

Die Beeinflussung des Wetters ist die beeindruckendste Form von Elementarmagie, die eine Zauberin erlernen kann. Eine in dieser Fertigkeit ausgebildete Zauberin kann dunkle Sturmwolken heraufbeschwören, die ihr auf Schritt und Tritt folgen. Alle, die sich in die Nähe ihrer Sturmwolken wagen, werden von der vollen Macht des Sturms und mächtiger Blitze erfasst.

Effekt: Erzeugt ein Gewitter, das in regelmäßigen Abständen Blitze auf einen in der Nähe befindlichen Gegner schleudert.

Energieschild



Wenn sich die Zauberin in pure Energie hüllt, kann sie sich furchtlos ins Getümmel stürzen. Solange sie ihre Konzentration für die Aufrechterhaltung des magischen Feldes nicht verliert, werden magische Energien umgeleitet und körperliche Schäden aus ihrem Mana-Vorrat kompensiert.

Effekt: Magischer und ein Teil des körperlichen Schadens werden vom Mana statt von der Lebensenergie abgezogen.

Blitz-Beherrschung (passiv)

Der letzte Schritt zur Meisterschaft in der Beherrschung der Naturgewalten ist die Blitz-Beherrschung. Diese Fertigkeit verleiht der Zauberin mehr Kontrolle und Sicherheit im Einsatz ihrer Kräfte. Wenn sie an diesem Punkt ihrer Studien angelangt ist, kann sie es mit den Mächten des Himmels selbst aufnehmen.

Effekt: Verringert die Mana-Kosten für Blitzzauber.

Kälte-Zauber

Eisblitz

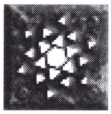
Einer der ersten Sprüche, die eine Novizin auf dem Gebiet der kalten Elemente erlernt, ist die Beschwörung reiner Eisenergiekristalle. Werden die Eisblitze auf Gegner geschleudert, fügen sie den Getroffenen Frostschmerzen zu und beeinträchtigen ihre Beweglichkeit.

Effekt: Es entsteht einen Eisblitz, der das Opfer verlangsamt.

Eispanzer

Dieser Abwehrspruch ist nützlich, um Novizinnen vor den Gefahren der Schlacht zu bewahren. Der Schild aus Eis beschützt die Zauberin und behindert alle Angreifer, die eine Klinge oder Keule gegen sie einsetzen.

Effekt: Verschafft Ihnen einen Verteidigungsbonus und lässt alle Angreifer erstarren, die einen Treffer landen.



Frost-Nova

Ähnlich der Blitz-Nova erweist sich dieser Spruch als besonders wirksam gegen große Gruppen von Nahkampfangreifern. Obwohl weniger wirkungsvoll als das elektrische Gegenstück, kann der lähmende Kälteeffekt dafür andere Vorteile mit sich bringen.

Effekt: Erzeugt einen Ring aus Eis und Frost, der sich ausdehnt und Gegner lähmt.

Eis-Stoß

Die Kälteschadenswirkung dieses Spruchs kann einen Widersacher zu kleinen Eisbrocken zerfallen lassen, was gegnerischen Magiern wenig Überreste lässt, aus denen sie ihre Diener wiederbeleben könnten. Auf diese Weise kann eine Zauberin rasch Angriffe von Wesen kontern, die Untote gegen sie in Marsch setzen.

Effekt: Erzeugt einen Eisblitz, der das Opfer komplett einfrieren lässt.

Zitter-Rüstung

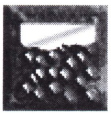
Eine erheblich verbesserte Version des Eispanzers ist die Zitter-Rüstung, die allen Angreifern einen Kälteschock versetzt und sie mit reißenden Kälteschmerzen lähmt.

Effekt: Verschafft Ihnen einen Verteidigungsbonus, und jeder Angreifer, der im Nahkampf einen Treffer landet, nimmt selbst Schaden und wird verlangsamt.

Gletschernadel

Mächtiger als der Eis-Stoß. Der Spruch eignet sich bestens als Angriffszauber für eine fortgeschrittene Zauberin, die einen schnellen und kompletten Sieg sucht. Die Zauberin, die diesen Spruch anwendet, wird häufig über die gefrorenen und zerschmetterten Reste ihrer Widersacher stolpern.

Effekt: Eine Eisnadel, die massiven Kälteschaden erzeugt und Gegner in der Nähe durch eine Kälteexplosion gefrieren lässt.



Blizzard

Hierbei handelt es sich um den wirksamsten Kältezauber, den diese Disziplin zu bieten hat. Wird dieser Spruch gewirkt, erfrieren oder sterben ganze Armeen von Gegnern im Eishagel. Den erbärmlichen Überlebenden eines solchen Wintersturms bleibt nicht mehr lange Zeit, um zu kriechen und zu klagen, bevor auch sie der Kälte erliegen.

Effekt: Beschwört einen Eissturm herauf, der frostigen Tod auf Ihre Gegner regnen lässt.

Frost-Rüstung

Der beste Verteidigungszauber, der einer Zauberin zur Verfügung steht, ist diese großartige Rüstung. Tatsächlich schützt der Spruch sowohl im Nahkampf als auch bei Distanzangriffen und lässt Klingen und Bogengeschosse gleichermaßen abprallen. Diejenigen, die dumm genug sind, die Zauberin in einen Nahkampf zu verwickeln, bekommen bald die eisigen Früchte ihrer Vermessenheit zu spüren.

Effekt: Verschafft Ihnen einen Verteidigungsbonus und feuert einen Eisblitz auf Angreifer ab.

Frost-Sphäre

Die Frost-Sphäre bietet einen Furcht erregenden Anblick, der die Herzen der Gegner mit Angst erfüllt. Die Sphäre entsteht direkt aus der Luft, entfesselt Eisblitze, die alle treffen, die sich in der Nähe befinden, und sorgt wahllos für Zerstörung, bevor sie in einer glitzernden Explosion eiskalter Zerstörung vergeht.

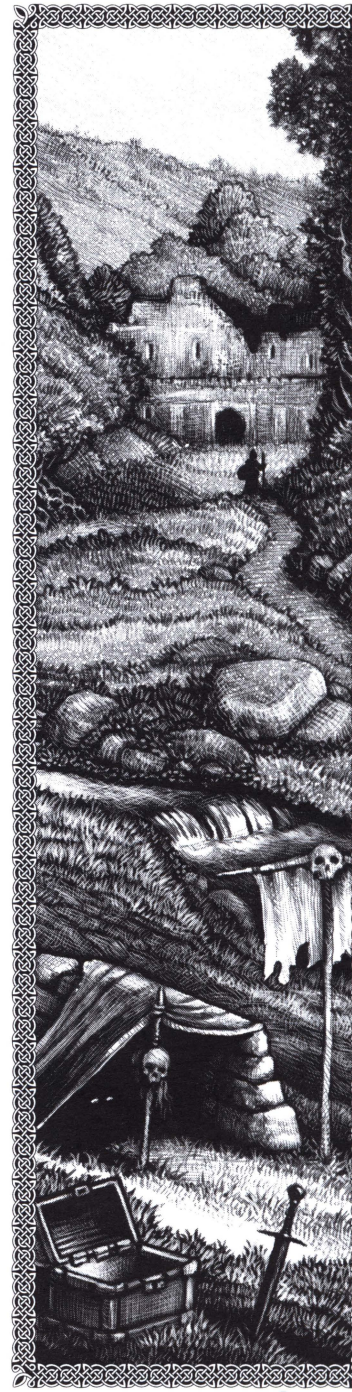
Effekt: Eine pulsierende Kugel, die ein Gebiet mit Eisblitzen zerpflügt.

Kälte-Beherrschung (passiv)

Hat eine Zauberin erst einmal gelernt, diese mächtige Elementargewalt zu beherrschen, kann sie sich des perfekten Umgangs mit den Zaubersprüchen dieser Magierichtung rühmen. Ihre Eiszauber haben jetzt eine solche Macht, dass auch Gegner, die vorher einfach alles wegsteckten, nun zu überraschten Opfern überaus gewaltiger Frostattacken werden.

Effekt: Zerstört die Widerstandskraft Ihrer Gegner gegen Kälte.

GEGENSTÄNDE



Auf der Reise durch die Länder von Sanktuario werden Sie zahlreiche Gegenstände finden, die Ihnen helfen können, Ihre Aufgaben zu meistern. Sie können die Eigenschaften eines Gegenstandes in Ihrem Inventar oder im Inventar eines Händlers ansehen, indem Sie den Gegenstand mit dem Mauszeiger markieren. Wenn ein Gegenstand in Ihrem Inventar, Ihrem Schatz oder dem Inventar eines Händlers markiert ist, erscheint eine Beschreibung mit allen bekannten Eigenschaften über dem Gegenstand.

Wenn Gegenstände auf dem Boden liegen, drücken Sie die Alt-Taste und halten sie gedrückt, um ein Namensschild für jeden Gegenstand in der unmittelbaren Umgebung anzeigen zu lassen. Sie können Gegenstände aufheben, indem Sie auf deren Namensschilder oder die Gegenstände selbst klicken. Aber Vorsicht! Während Sie die Alt-Taste gedrückt halten, können Sie keine anderen Gegenstände benutzen oder Monster angreifen!

MAGISCHE GEGENSTÄNDE (Namen sind blau geschrieben)

Als die Hölle Verderben über das Land brachte, haben viele Magier und Schmiede magische Waffen geschaffen, um die Menschen vor Schaden zu bewahren. Kostbare Juwelen, Rüstungen und Waffen wurden oft mit überirdischer Energie verzaubert, um alle zu unterstützen, die gegen die Horden des Bösen kämpften. Im Lauf Ihrer Reisen werden Sie wahrscheinlich solchen mit Magie versehenen Gegenständen begegnen, deren Namen in Blau erscheinen, wenn sie markiert werden.

SELTENE GEGENSTÄNDE (Namen sind gelb geschrieben)

Einige magische Gegenstände verströmen mehr Energie als ein einfacher verzauberter Gegenstand. Diese Gegenstände sind sehr selten, aber deutlich wirkungsvoller als normale durch Magie verstärkte Gegenstände. Ein seltener Gegenstand ist durch einen gelben Namen gekennzeichnet, wenn er markiert wird. Seltene Gegenstände enthalten mehr als zwei magische Eigenschaften und werden von denen, die sie besitzen, sehr geschätzt.

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE (Namen sind golden geschrieben)

Hin und wieder kann ein entschlossener und unerschrockener Abenteurer einen Gegenstand von besonders legendärer und einmaliger Macht aufspüren.

SET-GEGENSTÄNDE (Namen sind grün geschrieben)

Gerüchte erzählen von einzigartigen, unvergleichlichen Sets von Gegenständen, die einst großen Helden und Recken gehörten. Von diesen Sets heißt es, dass sie zusätzliche magische Fähigkeiten verleihen, wenn alle Teile gefunden und eingebaut wurden. Set-Gegenstände erkennt man an ihren grünen Namen. Wurde ein Set-Gegenstand identifiziert, nennt er die anderen Teile, die erforderlich sind, um das Set zu vervollständigen.

GESOCKELTE GEGENSTÄNDE (Namen sind grau geschrieben)

Die Schmiede alter Zeiten meisterten die Kunst, Waffen und Rüstungen magische Kräfte zu verleihen, indem sie sie mit mächtigen Juwelen schmückten. Unwissende Diebe haben die meisten erhaltenen Zeugen dieser Kunst längst ihrer wertvollen Steine beraubt, sodass ihre wahren Kräfte brachliegen, bis neue Edelsteine gefunden und in die leeren Fassungen eingefügt werden. Die exakte Art des Zaubers hängt von Art und Qualität der Edelsteine ab, die mit dem Gegenstand verbunden werden, ebenso von der Art des Gegenstandes selbst.

Gesockelte Gegenstände erkennt man leicht daran, dass ihre Namen in grauer Schrift erscheinen, wenn sie markiert werden. Wenn Sie Ihren Rucksack geöffnet haben, können Sie einen Edelstein in einen Gegenstand mit einer Fassung einfügen, indem Sie erst auf den Edelstein linksklicken, um ihn aufzuheben, und dann über dem Gegenstand linksklicken, um Edelstein und Gegenstand miteinander zu verschweißen. Wurde diese magische Verbindung erst einmal hergestellt, können Sie Juwel und Gegenstand nicht mehr voneinander trennen.

STAPELBARE GEGENSTÄNDE

Manche Gegenstände können im selben Inventar-Fach passend aufeinander gestapelt werden. Beispiele sind unter anderem: Schlüssel und alle Gegenstände, die man werfen oder mit einem Bogen schießen kann – Pfeile, Bolzen, Wurfmesser, Wurfspieße, explodierende Elixiere, giftige Elixiere und dergleichen. Stapelbare Gegenstände zeigen, wenn sie markiert werden, als Teil ihrer Beschreibung eine Menge an (auch wenn diese Menge 1 ist). Wenn Sie die Gegenstände benutzen, nimmt diese Zahl ab, bis der Stapel aufgebraucht ist.

Sie können stapelbare Gegenstände desselben Typs zusammenlegen, zum Beispiel Pfeilköcher, indem Sie einen Stapel nehmen und auf einen anderen Stapel fallen lassen. Die Mengen beider Stapel werden addiert und bilden einen neuen Stapel. Wenn der resultierende Stapel die Höchstzahl möglicher Stapel-Gegenstände pro Fach überschreitet, bilden die überzähligen einen neuen Stapel. Wenn Gegenstände einmal gestapelt wurden, können Sie das nicht mehr rückgängig machen. Beachten Sie, dass nur exakt gleiche Gegenstände gestapelt werden können.

Wenn Sie Distanzwaffen benutzen, erscheint ein Icon mit „gekreuzten Pfeilen" im Spielbereich, sobald nur noch wenig Munition in Ihrem Köcher ist.

HALTBARKEIT

Die Belastungen der Kämpfe sorgen für erhebliche Abnutzung und Verschleiß der Ausrüstung eines Helden und machen die Ausrüstung schließlich nutzlos. Gegenstände, die Verschleiß unterliegen, enthalten, wenn markiert, in ihrer Beschreibung eine Zahl für die Haltbarkeit. Die erste Zahl zeigt die aktuelle Haltbarkeit des Gegenstandes, während die zweite Zahl die generelle Haltbarkeit des Gegenstandes anzeigt.

Wenn die Haltbarkeit eines Gegenstandes niedrig ist, erscheint eine Silhouette in der rechten oberen Ecke des Spielfeldes. Gegenstände mit geringer Haltbarkeit werden gelb angezeigt. Ein roter Gegenstand hat die Haltbarkeit 0 und kann so lange nicht mehr benutzt werden, bis er repariert ist. Ein Schmied kann Gegenstände reparieren und ihren ursprünglichen Zustand wieder herstellen. Magisch verstärkte Gegenstände zu reparieren, kann teuer sein, aber es lohnt sich meistens, das Gold zu investieren.

WAFFEN

Seit der Ankunft der Drei geht es gefährlich zu in der Welt. Da die Diener der Hölle ungehindert durchs Land ziehen, würden nur Selbstmörder ohne jeden Schutz reisen. Denjenigen, die körperlich unversehrt bleiben wollen, stehen zahllose Waffen zur Verfügung, von denen manche besser geeignet sind, mit Bedrohungen fertig zu werden, als andere.

Viele Waffen sind nur nützlich, wenn man über ausreichende Körperkraft und genügend Geschick verfügt. In der Beschreibung einer Waffe sehen Sie, wie viel Kraft oder Geschicklichkeit mindestens benötigt wird, um sie einzusetzen. Wenn Ihr Held den Mindestanforderungen nicht genügt, kann die Waffe nicht benutzt werden. Eine unbrauchbare Waffe erscheint im Inventar Ihres Helden mit einem roten Hintergrund. Beschreibungen von Waffen enthalten aber auch noch andere wichtige Informationen, darunter: die Zahl der Hände, die erforderlich sind, um die Waffe zu schwingen, den Schaden, den die Waffe anrichten kann, die Haltbarkeit des Gegenstandes, die Menge (falls erforderlich), die Waffenkategorie, die Angriffsgeschwindigkeit und zuletzt spezielle Eigenschaften oder magische Verstärkungen, die die Waffe besitzen könnte.

Dolche & Wurfmesser - Sie werden zwar im Allgemeinen als zweitrangige Waffen angesehen, aber vielen Leuten bieten die schnelleren, kleineren Hieb- und Stichwaffen Schutz genug. Die Totenbeschwörer-Priester von Rathma z.B. schätzen schon seit langer Zeit die geringe Größe und ausgezeichneten Schneidefähigkeiten von Dolchen. Und kein auf seinen Schutz bedachter Abenteurer kann bestreiten, dass kunstvoll geschmiedete Wurfmesser eine echte Beruhigung sein können. Rasch nacheinander geworfene Messer können großen Schaden anrichten, was sie als Distanzwaffen einmalig macht.

Schwerter - Schwerter sind der Grundstock des Arsenals eines jeden Kriegers. Sie haben viele Formen und Größen und sind ein Spiegel der Kultur, die sie hervorgebracht hat. Einhand-Schwerter, wie die Kurzschwerter des Westens und Krummsäbel der östlichen Wüsten, sind in Verbindung mit einem Schild ausgezeichnete Waffen. Andererseits ist auch unbestreitbar, wie wirkungsvoll die enormen Zweihand-Schwerter des Nordens sind. Ein kräftiger Barbar kann manche Zweihand-Schwerter auch mit einer Hand führen. Dazu müssen Sie Ihren Barbaren das Schwert ergreifen lassen und ihm danach einen Schild oder eine andere Waffe in die andere Hand geben.

Äxte - Obschon manche sie als langsam und unhandlich betrachten, ist die Furcht einflößende Zerstörungskraft einer Axt ohnegleichen. Äxte findet man in unterschiedlichen Formen, von kleinen Einhand-Waffen, die zum schnellen Schwingen geschaffen wurden, bis zu massiven Versionen mit zwei Klingen, die einen Körper mit einem einzigen Hieb spalten können. Die kleinsten sind speziell ausbalancierte Wurfäxte. Es existieren Geschichten von Barbaren, die solche Wurfäxte in jeder Hand schwingen und damit Gegner wirksam im Handgemenge und auf größere Entfernung ausschalten können.

Keulen, Knüppel und Szepter - Diese groben Waffen sind besonders wirksam gegen die Untoten – jene, die dem ewigen Schlaf trotzen. Aus diesem Grund setzen vor allem die heiligen Ritter von Zakarum derlei Waffen gegen diese lebenden Toten ein. Man munkelt, dass die Kirche von Zakarum Szepter von unvorstellbarer Macht geschaffen hat für all jene, die getreulich dem Pfad von Licht und Tugend folgen.

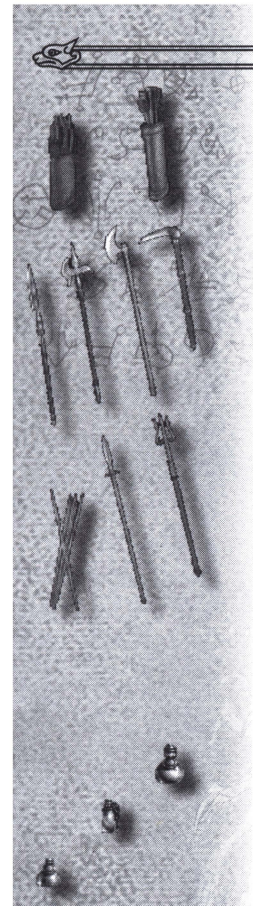
Zauberstäbe - Ihre Nützlichkeit im Kampf wird häufig unterschätzt, denn mit Geschick geschwungene Stäbe können Schäden anrichten, die mit den von Keulen und Knüppeln verursachten Schäden vergleichbar sind. Stäbe werden allerdings weniger für direkten Kampf, sondern überwiegend wegen der Zauber eingesetzt, die sie auf ihre Benutzer ausüben. Vor allem Totenbeschwörer sieht man diese beschrifteten und verzierten Stäbe schwingen. Es wird behauptet, dass hochrangige Priester der Toten magische Energie in diesen Gegenständen speichern, indem sie sie mit mächtigen und geheimen Symbolen versehen.

Stäbe - Obwohl kein Krieger sie normalerweise als Waffe wählen würde, können Stäbe im Nahkampf doch nützlich sein. Alle, die in den geheimen Künsten bewandert sind, verlassen sich seit langer Zeit auf Stäbe, um Energie zu kanalisieren. Tatsächlich ist der Stab eine Art von Abzeichen, das für gewöhnlich von einer Zauberin getragen wird – einer Expertin in der Anwendung elementarer Magie.

Bogen & Armbrust - Bogen und Armbrust sind exzellente Waffen, besonders für diejenigen, die keinen Nahkampf riskieren wollen. Geübte Bogenschützen können die mächtigsten Gegner besiegen, ohne sich selbst einer unmittelbaren Gefahr für Leib und Leben auszusetzen. Amazonen sind dabei wahrscheinlich die besten Bogenschützen, die es gibt. Es sind Geschichten in Umlauf, wonach Amazonen, Geschick und Training vorausgesetzt, mit den Essenzen von Feuer oder Eis verzauberte Geschosse verschießen können.

Bogen erfordern Geschick, eine rasche Einschätzung der Lage und treffsicheres Zielen, ebenso die Fähigkeit, Pfeile schnell einlegen und abschießen zu können. Auch um die langsameren Armbrüste zu bedienen, braucht man Geschick. Deren schnellere Bolzen jedoch können noch größeren Schaden anrichten.

Pfeile & Bolzen - Träger von Bogen und Armbrust müssen stets darauf achten, dass nicht mitten in einem Kampf ihr Munitionsvorrat zu Ende geht. Zu Bogen gehören Köcher mit bis zu 250 Pfeilen. Für eine Armbrust sind dagegen kleinere Bolzen als Munition erforderlich. Ein Köcher kann bis zu 150 Bolzen aufnehmen. Pfeile und Bolzen sind stapelbare Gegenstände, teilweise gefüllte Köcher derselben Art können zusammengeführt werden.



Stangen - Die großen, schweren Stangen, die unhandlicher als die schwersten Äxte sind, können mit einem einzigen Hieb unglaubliche Schäden zufügen. Stangen werden stets mit zwei Händen geschwungen und erfordern ein hohes Maß an Kraft.

Speere & Wurfspieße - Speere, Dreizacke und andere lange Hieb- und Stichwaffen für zwei Hände wurden entwickelt, um Gegner aus nächster Nähe anzugreifen. Waffen der Wurfspieß-Klasse (eine kürzere Abart des Speers) sind speziell ausbalanciert und höchst wirksam als Wurfwaffen. Um einen Wurfspieß zu werfen, müssen Sie ihn Ihrem Helden zuerst in die Hand geben. Danach stellen Sie einen der Aktion-Buttons Ihres Helden auf „Werfen". Wurfspieße können immensen Schaden anrichten; andererseits ermöglichen sie Ihrem Helden auch, tödliche Hiebe gegen jeden Gegner zu führen, der den Fehler macht, ihm zu nahe zu kommen. Amazonen, die von den Inseln des Zwillingsmeeres stammen, sind berühmt für ihr Geschick im Umgang mit Wurfspießen und Speeren.

Wurf-Elixiere - Schon zu Zeiten der Sündenkriege haben Magier und Alchimisten die Eigenschaften der Elemente studiert und sie in unterschiedlicher Weise kombiniert. Schließlich entwickelten die Magier einige extrem giftige und flüchtige Flüssigkeiten. Viele dieser Substanzen erwiesen sich als wirksame Waffen, wenn man sie in Glasphiolen füllte und aus der Ferne auf eine Gruppe von Gegnern warf. Manche dieser zerbrechlichen Granaten explodieren in Feuerbällen, wenn sie auf dem Boden zerschellen. Anderen entweichen dichte Wolken giftiger Dämpfe, die alle Gegner in ihrem Einflussbereich schnell vergiften und schwächen.

Um eine Wurf-Tinktur für den Einsatz vorzubereiten, nehmen Sie sie wie eine Waffe zur Hand. Das „Aktion links"-Icon wird zur Wurf-Aktion. Mit einem Linksklick auf ein Ziel wird ein von Ihnen vorbereitetes Elixier darauf geworfen. Neigen sich Ihre Wurf-Elixiere dem Ende zu, erscheint im Spielfeld ein Elixier-Icon, um Ihnen anzuzeigen, dass Ihre Vorräte knapp werden. Sind Ihre Elixiere verbraucht, benutzt Ihr Held automatisch wieder den Gegenstand, den er vorher in der Hand hatte. Wurf-Elixiere derselben Art können gestapelt werden, und zwar passen bis zu 10 Elixiere in ein Inventar-Fach.

Rüstung

Jeder Krieger, der im Kampf dem Tod ins Antlitz geschaut hat, weiß nur zu genau, dass es manchmal nicht mehr als ein Stück Leder ist, das das Leben vom Tod trennt. Mit einer stärkeren Rüstung stehen die Chancen eines Gegners schlechter, einen vernichtenden Schlag gegen Ihren Helden zu führen.

Die Beschreibung einer Rüstung zeigt die Kraft an, die erforderlich ist, um den Schutz anzulegen. Wenn Ihr Held der Anforderung nicht genügt, kann die Rüstung nicht eingesetzt werden. Eine Rüstung, die nicht benutzt werden kann, erscheint in Ihrem Inventar mit einem roten Hintergrund. Die Beschreibung von Rüstungen enthält auch andere wichtige Informationen, einschließlich Verteidigungswert, der Chance, einen Angriff abzuwehren (wenn zutreffend), aktuelle und generelle Haltbarkeit und eventuelle magische Eigenschaften.

Rüstungen können auch Ihre Fähigkeit zu rennen beeinträchtigen. Schwere Rüstungen schwächen Ihre Ausdauer schneller. Bis zu einem gewissen Grad kann das jedoch ausgeglichen werden, indem die Vitalität Ihres Helden gesteigert wird.

Leichte Rüstungen – Leichte Rüstungen bestehen zum überwiegenden Teil aus anderen Materialien als Metall. Diese Rüstungen reichen von einfacher gepolsterter Kleidung bis zu gegerbtem, gehärtetem Leder und stellen in aller Regel einen Kompromiss zwischen Schutz und Bewegungsfreiheit dar. Leichte Rüstungen wiegen weitaus weniger als andere Rüstungen und lassen sich von schwächeren Personen leichter anlegen.

In der Reihenfolge vom geringsten bis zum besten Schutz gibt es folgende Arten von leichten Rüstungen: leichte Rüstung, Lederrüstung, steife Lederrüstung und beschlagene Lederrüstung.

Mittlere Rüstungen – Rüstungen, die überwiegend aus Metall bestehen, aber keine großen oder dicht aneinander liegenden Platten besitzen, werden als mittlere Rüstungen betrachtet. Hunderte kleinerer, miteinander verbundener Metallstücke bieten größeren Schutz vor den Auswirkungen von Hieb- und Stichwaffen. Mittlere Rüstungen sind deutlich schwerer als leichte Rüstungen und erforderen mehr Kraft, um sie anlegen zu können.

In der Reihenfolge vom geringsten bis zum besten Schutz werden Sie bei Ihren Reisen wahrscheinlich auf folgende Arten von mittleren Rüstungen treffen: Ringkettenhemd, Scheibenpanzerhemd, Kettenpanzerhemd und Streifenrüstung.

Schwere Rüstungen – Schwere Rüstungen bestehen aus verstärkten Metallplatten. Darunter werden ein Kettenhemd und dicke Polster getragen. Diese Art der Rüstung bietet besten Schutz, kann aber auch den kräftigsten Krieger rasch ermüden. Verschiedene Arten von schwerer Rüstung schützen verschiedene Körperteile. Zum Beispiel kann ein Brustpanzer, obschon extrem stark und praktisch undurchdringlich, nur den Oberkörper seines Trägers schützen. Hals, Arme und Beine bleiben ungeschützt. Eine Ganzkörperrüstung dagegen bedeckt den ganzen Körper und bietet unübertrefflichen Schutz.

Die schweren Rüstungen vom geringsten bis zum besten Schutz: Brustplatte, leichte Plattenrüstung, Plattenrüstung, Feldplattenrüstung, Goten-Rüstung und Ganzkörperrüstung.

Gelegentlich hört man von noch stärkeren Rüstungen, wobei viele Schmiede jedoch ausschließen, dass Ganzkörperrüstungen übertroffen werden könnten.

Helme – Für besonders schutzwürdig halten Experten den Kopf. Wer auf jegliche Art von Kopfschutz verzichtet, sollte sich nicht wundern, wenn er sich unversehens von diesem lebenswichtigen Teil verabschieden muss. Helme sorgen dafür, dass dieses Ereignis so unwahrscheinlich wie möglich wird. Von schlichten Lederkappen bis hin zu Königskronen bieten Helme Schutz in der grimmigen Realität des Kampfes.

Schilde – Schilde sind eine ausgezeichnete Möglichkeit, die eigene Verteidigung im Kampf zu stärken. Die heiligen Paladine von Zakarum sollen sie angeblich sogar als Waffen einsetzen. Mit einem Schild verbessern Sie den Verteidigungswert Ihres Helden. Außerdem können manche Schilde einen Angriff vollkommen abblocken. Nur Barbaren können einen Schild und eine Zweihänderwaffe gleichzeitig tragen.

Stiefel – Standardschuhe bieten wenig mehr als minimalen Schutz für die Fußsohlen. Wenn Ihr Held Lederstiefel anlegt, verbessert der zusätzliche Schutz von Füßen und Schienbeinen den gesamten Verteidigungswert. Schwereres Material bei Stiefeln bietet dem Träger noch mehr Schutz. Für einige der schwereren Stiefel ist jedoch größere Kraft nötig, um sie tragen zu können.

Handschuhe – Handschuhe bieten denselben Schutz wie Schuhe, nur eben für die Hände. Sie steigern den gesamten Verteidigungswert Ihres Helden.

Gürtel – Gürtel spielen für das Überleben Ihres Helden eine bedeutende Rolle. Sie sind auf schnellen Zugriff hin zugeschnitten und enthalten zahlreiche Laschen für Wasserflaschen und Schriftrollen der Identifikation oder des Stadtportals. Je größer der Gürtel, desto mehr Gegenstände kann er fassen. Eine Schärpe oder ein größerer Gürtel steigert das Fassungsvermögen des normalen Gürtels mit vier Laschen um eine, zwei oder drei zusätzliche Reihen von Plätzen.

Gold

In der Welt von Sanktuario dient Gold schon seit langem als Zahlungsmittel. Das Edelmetall wird zu kleinen Goldklümpchen geschmolzen, die flachgedrückt und mit dem Siegel des Königreichs versehen werden, das sie hergestellt hat. Der Wert jeder Goldmünze ist in allen Reichen derselbe, unabhängig von Form und Größe.

Um an Ihr Gold heranzukommen, rufen Sie den Inventar-Bildschirm auf. Am unteren Bildschirmrand befindet sich der Gold-Button, daneben ist die aktuelle Menge Gold zu sehen, die Ihr Held besitzt. Linksklicken Sie auf den Button, um einen Goldbetrag festzulegen, den Sie entweder ablegen oder beim Handel mit einem anderen Spieler anbieten wollen. Der Level Ihres Helden bestimmt die maximale Menge Gold, die er tragen kann.

Zauberschmuck

Bevor Goldmünzen als universelles Zahlungsmittel akzeptiert wurden, fertigten die Wohlhabenden Schmuck aus Juwelen und Edelmetallen, um anderen ihren Reichtum zu zeigen. Hofzauberer fanden mit der Zeit heraus, dass man diese Schmuckstücke mit magischem Zauber aufladen konnte.

Diese Zauber sind von Natur aus sehr empfindlich, und zu viele in unmittelbarer Nähe befindliche Schmuckstücke können die magischen Wirkungen aufheben. Tatsächlich kann Ihr Held nur drei verzauberte Schmuckstücke gleichzeitig tragen: zwei Ringe – einen an jeder Hand –, dazu ein Amulett um den Hals. Ringe und Amulette sind weder Abnutzung noch Verschleiß ausgesetzt und müssen (im Gegensatz zu Waffen und Rüstungen) niemals repariert werden.

Edelsteine

Kostbare Edelsteine bergen natürliche magische Eigenschaften in sich. In Sockel-Gegenstände eingefügt, können diese Edelsteine mächtige magische Eigenschaften verleihen. Edelsteine höherer Stufe haben eine stärkere Wirkung. Es gibt fünf Stufen von Edelsteinen: lädiert, fehlerhaft, Standard, makellos und perfekt. Sind sie einmal eingefügt, können Edelsteine nicht mehr aus ihrer Fassung entfernt werden. Wird ein Edelstein-Schrein berührt, erhält der Held entweder einen Edelstein oder ein Edelstein (nach dem Zufallsprinzip im Inventar Ihres Helden ausgesucht) wird verbessert, sodass er die nächste Qualitätsstufe erreicht. Es wird übrigens behauptet, dass die Schädel einiger dämonischer Geschöpfe, die mit heidnischen Symbolen beschriftet sind, eine ähnliche Wirkung wie Edelsteine haben.

Elixiere

Im Lauf Ihrer Reise werden Sie mehrere Arten magischer Elixiere finden. Am häufigsten handelt es sich dabei um Heiltränke. Sie sind von roter Farbe und heilen gebrochene Knochen oder verbrannte und zerfetzte Haut.

Manatränke besitzen die magische Kraft, die Energie wieder herzustellen, die beim Einsatz der Fertigkeiten verbraucht wird.

Heiltränke und Manatränke gibt es in fünf Wirksamkeitsstufen. Regenerations-Elixiere können sowohl Leben als auch Mana wiederherstellen.

Ein anderes weit verbreitetes Elixier stellt die Ausdauer wieder her. Diese kleineren, weißen Phiolen restaurieren im Handumdrehen die Fähigkeit zu rennen. Es gibt auch Gegengifte, um die verschiedenen Leiden zu lindern, die einen Abenteurer befallen können, und Auftau-Elixiere, die gegen Magien wirken, die auf Kälte oder Eis basieren.

Hilfreiche Elixiere wie Gegengifte und Auftau-Elixiere sollten aber auf keinen Fall mit den giftigen und explosiven Wurf-Elixieren verwechselt werden. Die granatenähnlichen Wurf-Elixiere dürfen nicht getrunken werden. Alchimisten beschriften ihre Tränke daher sehr sorgsam, um Unfälle zu vermeiden. Wurf-Elixiere werden detailliert im Abschnitt „Waffen" behandelt.

Benutzen Sie den Mauszeiger, um Informationen über Eigenschaften und Stärke eines Tranks zu erhalten. Um ein Elixier zu trinken, klicken Sie es in Ihrem Rucksack oder Gürtel mit der rechten Maustaste an. Alternativ können Sie auch eine der vier Gürtel-Kurzwahltasten (1 – 4) drücken, um am Gürtel hängende Elixiere zu trinken. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „Gürtel."

SCHRIFTROLLEN

Es gibt nur zwei Arten von Schriftrollen – „Schriftrollen des Stadtportals" und „Schriftrollen der Identifikation". Beide können Ihrem Helden auf seinen Reisen sehr nützlich sein. Wenn Sie nicht genügend dieser Schriftrollen finden, können Sie jederzeit welche bei einem NPC-Händler kaufen.

Eine „Schriftrolle des Stadtportals" öffnet in der Nähe Ihres Helden ein magisches Oval, das als Durchgang in ein sicheres Lager, ein Dorf oder eine Stadt dient. Ein Stadtportal bleibt aktiv, bis Ihr Held es in der Stadt wieder betritt und zu der Stelle zurückkehrt, an der es ursprünglich erzeugt wurde. Wird ein Stadtportal geöffnet, schließt sich gleichzeitig ein Portal, das derselbe Held früher geöffnet hatte.

„Schriftrollen der Identifikation" werden bei unbekannten, magisch verstärkten Gegenständen eingesetzt und helfen Ihnen bei der Entscheidung, ob Sie diese Gegenstände anwenden oder verkaufen sollen. Rechtsklicken Sie auf eine Schriftrolle der Identifikation, um sie anzuwenden. Ihr Mauszeiger verwandelt sich in ein Fragezeichen. Schieben Sie den Zeiger auf das unbekannte Objekt und linksklicken Sie. Die magischen Eigenschaften des Gegenstandes erscheinen in seiner Beschreibung.

FOLIANTEN

In Folianten werden Zaubersprüche ähnlichen Charakters zusammengefasst. Jeder Foliant kann bis zu 20 Schriftrollen der gleichen Art enthalten. Händler, die Schriftrollen verkaufen, verkaufen normalerweise auch Folianten. Rechtsklicken Sie auf einen Folianten, um eine der Schriftrollen darin zu aktivieren. Wenn ein Foliant leer ist, bleibt er in Ihrem Inventar, bis er mit neuen Schriftrollen gefüllt, verkauft, abgelegt oder eingetauscht wird. Sie fügen einem Folianten in Ihrem Inventar eine Schriftrolle zu, indem Sie sie darauf ablegen. Wenn Sie einen Folianten auf einen anderen legen, vereinigen Sie beide zu einem Folianten.

SCHREINE UND BRUNNEN

Die vielen Reiche von Sanktuario beherbergen Wunder aller Art. Zu den geheimnisvollsten Dingen gehören die über das ganze Land verstreuten Schreine und Brunnen. Diese Schreine und Brunnen sind stets vorteilhaft für Sie, Sie sollten für ihre Benutzung jedoch den optimalen Zeitpunkt wählen. Markieren Sie jeden Schrein, um einen beschreibenden Namen anzuzeigen. Linksklicken Sie auf einen Schrein oder Brunnen, um seine Magie zu aktivieren. Die Wirkung eines Schreins lässt mit der Zeit nach. Ihr Held kann dabei immer nur unter dem Einfluss jeweils eines Schreins stehen; wenn Sie einen zweiten Schrein aktivieren, ersetzt er die Wirkung des ersten. Die meisten Brunnen und einige Schreine laden sich innerhalb einer kurzen Zeitspanne wieder auf und können dann erneut benutzt werden.

Der langen Straße Ende

„Ein Feuer brennt in meinem Herzen, es zwingt mich tollkühn und versessen,
Die Gefahren dieser tragischen Reise zu sehen und mich mit ihnen zu messen.

Ich musste den Weg zur Hölle beschreiten, dem Schicksal widerstehen,
Musste bluten und kämpfen und weitermachen, um dies letzte Tor zu sehen.
Nun ist es an mir, im letzten Gefecht, die Drei allemal zu bezwingen,
Nicht ruhen und rasten und furchtlos und kühn den Sieg für mich zu erringen.

Mein Mut lässt von keiner Angst sich brechen, noch fürchte ich den Tod,
Ich trotze dem Schatten mit wütendem Schrei unter brennendem Himmel so rot.“

– C. Vincent Metzen

-Ex Libris Horadrim -

Die Jagd nach den Drei

„Die nachfolgenden Abschnitte sind Schilderungen der Jagd nach den drei verbannten Großen Übeln aus erster Hand: Mephisto, Herr des Hasses, Baal, Herr der Zerstörung, und Diablo, Herr des Schreckens. Bedenket: Zwar wurden diese Einträge in Abständen von Jahrhunderten und in weit voneinander entfernten Ländern geschrieben, doch sie bieten Einblicke ins Schattenreich der drei Großen Übel. Diese Kapitel sind nicht für die Uneingeweihten bestimmt ...“

Hüter des Hasses

Ein Brief an Erzbischof Lazarus, geschrieben von Khalim, Que-Hegan und höchster Patriarch der Kirche der Zakarum

Getreuer Lazarus,

ich schreibe Euch, um meiner wachsenden Unruhe Ausdruck zu verleihen angesichts der Widerspenstigkeit, die ich in letzter Zeit bei Euch und den anderen Erzbischöfen feststellen muss. In den vergangenen Monaten fiel mir eine zunehmende Verfinsterung Eurer Gedanken auf, für die ich keine Erklärung habe. Ihr und Eure Brüder seid die Ersten unter den Auserwählten des Lichts. Sollten unsere Gefolgsleute und Anhänger auch nur einen Riss in unserer Autorität vermuten, würden wir, fürchte ich, einen Großteil der Kontrolle über dieses alte und unruhige Land verlieren.

Unserer Linie wurde vor langer, langer Zeit die Aufgabe übertragen, über Kurast und seine Bewohner zu wachen. Wie Ihr genau wisst, ist es unsere Pflicht, den Ruhm des Lichts in alle Himmelsrichtungen zu tragen, ob es nun willkommen ist oder nicht. Am wichtigsten aber ist, die Horadrim haben unserer Kirche den Auftrag erteilt, die Fesseln nicht zu lockern, die unseren dunklen Gast unter der Tempelstadt binden. Da es unserer alleinigen Verantwortung obliegt, Mephistos Seelenstein zu verwahren, muss ich mir die Frage stellen, ob Eure schreckliche Aufgabe nicht womöglich Eure edlen Seelen auf eine üble Weise beeinflusst.

Was auch immer der Grund dafür sein mag, dass Ihr Euch plötzlich meinem Willen widersetzt, ich wünsche, dass Ihr und Eure Erzbischöfe unverzüglich zu mir kommt, damit wir uns beraten können. Wenn Ihr nicht die Kraft noch den Mut habt, Eure Pflicht zu tun, wie es sich für einen wahren Diener des Lichts geziemt, muss ich einen anderen für Eure Aufgabe finden. Für die Sicherheit und Zukunft der Kirche Zakarums ist es unabdinglich, dass der Herr des Hasses auf ewig gefesselt bleibt. Ich werde nicht dulden, dass die Kirche durch Kleingeisterei und Eifersucht ihrer Diener in Gefahr gerät. Ich erwarte Euch.

Sankekur
Que-Hegan

Lut Gholein: Die Fesseln der Zerstörung

Auszug aus dem Tagebuch des Vizjerei-Magiers Nor Tiraj,
Akolyth der Horadrim

Am achtundfünfzigsten Tag unseres Feldzugs holten wir Baal nahe der alten Hafenstadt Lut Gholein ein. Wir hatten den großen Herrn der Zerstörung über Monate hinweg den ganzen Weg vom Land Kehjistan bis hierher verfolgt. Tal Rasha, unser Anführer, glaubte, dass Baal nach Norden unterwegs sei, zum verschneiten Land Scosglen, doch aus einem unerfindlichen Grund beschloss der Dämon, seinen Vorsprung zu opfern und in der Stadt im Wüstensand Zuflucht zu suchen.

Tal Rasha wollte keinen Kampf riskieren, bei dem Unschuldige zu Schaden kommen konnten, und befahl uns, den Angriff zu verschieben, bis Baal die Stadt verlassen hatte. Wir wachten und warteten drei Tage lang, bis die verräterische Kreatur Lut Gholein verließ. Wie Tal Rasha vorhergesagt hatte, brach Baal wieder in Richtung Norden auf. Er hatte nur wenige Meilen in der Lut Gholein umgebenden Wüste hinter sich gebracht, als wir ihn angriffen. Mit den stärksten der uns verfügbaren Zaubersprüche bedrängten wir den Herrn der Zerstörung und zwangen ihn, vor uns zurückzuweichen.

Der erboste Dämon entfesselte die geballte Wut seiner Macht. Die Erde selbst explodierte unter unseren Füßen und verschlang viele unserer Brüder. Feuer loderte aus geborstenen Felsen und verbrannte viele weitere. Zerstörung wütete in jeder erdenklichen Form um uns herum, aber wir waren zu weit gereist, um uns nun aufhalten zu lassen. Der durch die Anstrengung geschwächte Baal führte einen letzten Schlag gegen Tal Rasha; doch zum Glück wurde der Magier nur leicht verletzt. Unglücklicherweise wurde dabei jedoch der heilige Seelenstein, den ihm der Erzengel Tyrael gegeben hatte, in mehrere kleine Stücke zerschmettert. Von Panik ergriffen setzten wir unseren Angriff fort und konnten den wütenden Dämon vorübergehend bändigen.

Tal Rasha wusste wohl, dass die geborstenen Splitter des Seelensteins nicht ausreichen würden, die mächtige Essenz Baals zu binden, und so schmiedete er in aller Hast einen tollkühnen Plan, um den Dämon für alle Zeiten zu bannen. Mit fiebrigem Glanz in den Augen ging er kaltblütig zu Baals zuckender Gestalt und schnitt der Kreatur die Kehle durch. Als Baals Seele aus dem sterbenden Körper floh, wählte Tal Rasha das größte Bruchstück des Seelensteins aus und stieß es in die offene Wunde. Baals Seele wurde, wie die von Mephisto, in die leeren Nischen des goldenen Splitters gesogen und eingesperrt. Der Splitter pulsierte und summte, als könne er den schrecklichen Inhalt nicht fassen. Wir zweifelten an Tal Rashas Urteilsvermögen, doch Tal Rasha schien sicher zu sein, dass er Baal festhalten konnte, bis unsere Aufgabe erfüllt war.

In diesem Augenblick erschien der Erzengel Tyrael und umfing Tal Rasha mit seinem durchdringenden Blick. Das leuchtende Gesicht des Erzengels war unbeschreiblich schön, und ich entsinne mich deutlich, wie er Tal Rasha zuflüsterte: „Deines Opfers wird noch lange Zeit gedacht werden, edler Magier." Mit dem goldenen Splitter in der Hand führte uns Tyrael zu einem geheimen Höhlengeflecht tief unter dem sengenden Wüstensand. Dort fanden wir sieben alte, von einem längst vergessenen Volk errichtete Gräber. Unsere düstere Prozession hielt vor dem letzten, riesigen Grab, und Tyrael befahl uns, mit dem Bau eines bindenden Steins in der Mitte der Kammer zu beginnen. Erst da wurde mir klar, was er und Tal Rasha vorhatten ...

Wir ritzten mächtige bindende Runen in den Stein und fertigten mit Hilfe unserer Magie bruchfeste Ketten an den Kerkerwänden. Als die Vorbereitungen abgeschlossen waren, befahl Tal Rasha, dass er angekettet und an den Stein gefesselt werden sollte. Zu unserem Entsetzen trat Tyrael vor und hielt den leuchtenden Splitter vor ihn hin. Bevor einer von uns an ein Eingreifen denken konnte, stieß der Erzengel Tal Rasha den Splitter in die bloße Brust. Goldenes Feuer loderte aus Tal Rashas Augen, als der Herr der Zerstörung in seinen zuckenden Leib einströmte. Wir erstarrten vor Ehrfurcht, als wir begriffen, was geschehen war. Tal Rasha hatte das größte aller Opfer gebracht: Er würde für alle Zeiten angekettet bleiben und dazu verflucht sein, bis zum Ende der Zeit mit Baals böser Seele zu ringen.

Gramgebeugt schlichen wir ins Sonnenlicht zurück und sahen zu, wie Tyrael das riesige Tor des Grabes für immer verschloss. Als letztes Geräusch aus dem Grab vernahmen wir einen gequälten Schrei, der nicht von dieser Welt war. Ich bete, dass Tal Rashas Opfer nicht vergebens war. Ich bete, dass das Böse, das unter dem Wüstensand begraben ist, so lange gefesselt bleibt, bis die Menschen vergessen haben, dass jemals Übel existierten, die unter ihnen weilten.

METZEN

Das Erwachen und der Wanderer

Ein Auszug aus den Schriften von Deckard Cain, Letztem der Horadrim

Bedauerlicherweise war ich der einzige Mann in Tristram, der von dem unter dem uralten Kloster begrabenen Seelenstein wusste. Als letzter Nachfahr der Horadrim kannte ich allein die Wahrheit über das, was in dem scharlachroten Stein gefangen war. Wenn ich ihnen alles gesagt hätte, wäre unser ruhiges kleines Dorf vielleicht verschont geblieben. Vielleicht wäre die schreckliche Kette der Ereignisse niemals ausgelöst worden.

Ich vermute jedoch, es war der Erzbischof Lazarus, der als Erster Opfer der verzehrenden Macht des Seelensteins wurde. Er war als Botschafter der Kirche Zakarums von Kurast geschickt worden. Da er in Licht gehüllt war, konnte sich niemand den Verrat vorstellen, zu dem er fähig war. Offenbar hatte er den scharlachroten Stein im Labyrinth unter dem Kloster entdeckt ... und zerschmettert.

Einerlei, ob er nun von Wahnsinn oder einem heimtückischen Plan getrieben wurde, jedenfalls befreite Lazarus einen unaussprechlichen Schrecken. Diablo, der Herr des Schreckens, den meine Ahnen in dem Seelenstein eingesperrt hatten, wurde wieder befreit und kam über die Welt. Irgendwie hat Diablo seine höllischen Kräfte eingesetzt, um das feuchte Labyrinth in ein Tor zu verwandeln, das direkt in den klaffenden Höllenschlund selbst hinabführt. Seine mörderischen Helfershelfer haben sich darin eingenistet und auf jeden gewartet, der töricht genug war, in seine dunklen Tiefen hinabzusteigen. König Leon, unser edler Herrscher, geriet in Diablos Bann und stürzte in die Abgründe von Irrsinn und Verzweiflung. Während unser wahnsinnig gewordener König das Land mit eiserner Faust regierte, wurde Prinz Albrecht, sein einziger Sohn, von Lazarus entführt und in das verfallene Kloster verschleppt. Er sah mit an, wie die dunklen Kreaturen unter der Erde in unser Dorf schlichen und allen Entsetzen einflößten, die geblieben waren. Es waren finstere Zeiten für uns alle ...

Am Tage arbeiteten wir wie immer auf unseren Äckern und versuchten vergebens, die wachsende Aura des Grauens zu ignorieren, die von dem verfallenen Kloster ausging. Nachts verschanzten wir uns mit unseren Familien und beteten, dass das Licht der Morgendämmerung sich zeigen möge. Es schien uns eine Ewigkeit zu dauern, bis endlich die Erlösung kam.

Ein unablässiger Strom von Helden und Abenteurern aus allen Winkeln der bekannten Welt begann, den Gerüchten nachzugehen, die vom Erstarken des Bösen in Tristram erzählten. Manche suchten Glück und Ruhm, andere wollten ihre Kräfte mit den geheimnisvollen Bestien messen, die unter der Erde schliefen. Selbst Zauberer des alten Magier-Clans der Vizjerei kamen, um das Böse zu studieren, das in unserem Land erwacht war. Obwohl die vielen Glücksritter unser Dorf fast erdrückten, ruhte unsere ganze Hoffnung auf Erlösung doch auf ihren Schultern.

Ein Krieger war unter ihnen, ein ruhiger, besonnener Mann, der sich von allen anderen unterschied. Keiner von uns erfuhr je seinen Namen oder wechselte mehr als ein paar Worte mit ihm. Und doch umgab ihn eine Aura von Ruhe und Konzentration, die selbst die hartgesottensten der anderen Helden beunruhigte. Diesem geheimnisvollen Krieger gelang es, in die tiefsten Tiefen des Labyrinths vorzustoßen. Er war es auch, der den Herrn des Schreckens letztlich im Kampf besiegte.

Wenn ich die Augen schließe, kann ich noch immer Diablos gequälten Todesschrei in meinen Ohren hallen hören. Er schallte aus den Tiefen der Erde herauf, sodass die Fenster des verlassenen Klosters barsten. Es mag meiner Einbildung zuzuschreiben sein, aber ich erinnere mich deutlich auch an die Schreie eines kleinen Kindes inmitten des wütenden Gebrülls. Das Echo dieser Schreie sucht mich noch immer in den wenigen Stunden des Schlafes heim, zu denen ich fähig bin.

Ich erinnere mich deutlich an den Anblick des Kriegers, als er über die Schwelle des Klosters ins Licht der Sonne trat. Er sah aus, als hätte er die Hölle selbst durchquert, und wer weiß? ... Vielleicht hatte er das. Er war mit seinem eigenen Blut und dem seiner Feinde besudelt. Doch dann fiel mein Blick auf die seltsame Wunde an seiner Stirn. Es sah aus, als hätte er sich irgendwie selbst eine Verletzung über den Augen zugefügt, doch die Wunde schien bereits geheilt zu sein. Ich hatte nie die Möglichkeit, ihn danach zu fragen.

Belassen wir es dabei, dass wir glaubten, unser Dorf sei gerettet, und wir überschütteten unseren namenlosen Helden mit allen möglichen Belohnungen. Doch trotz Lob und Ehrungen, die ihm zuteil wurden, versank er tiefer und tiefer in düsterer dumpfer Niedergeschlagenheit. Ich konnte die unaussprechlichen Schrecken, die er unter der dunklen Erde gesehen hatte, nur erahnen, nur Mutmaßungen anstellen, wie sie sich auf sein Herz und seinen Verstand ausgewirkt haben konnten.

Er blieb eine ganze Zeit bei uns. Da er keine Familie und kein Ziel hatte, schien es auf der Hand zu liegen, ihn in Tristram willkommen zu heißen. Zwar begegnete er allen, die zu ihm kamen, mit großer Herzlichkeit, aber für gewöhnlich sonderte er sich ab und verließ selten das Haus, das wir ihm überlassen hatten. Odgen schlug vor, ein Fest zu veranstalten, damit belebende Getränke und die Gesellschaft von Freunden ihn aus seiner düsteren Stimmung reißen sollten. Wir irrten uns. Irgendwann während des Festes stahl er sich davon und ließ uns verwirrt zurück. Später am Abend besuchte ich ihn zu Hause. Nichts hätte mich darauf vorbereiten können, was ich dort sah.

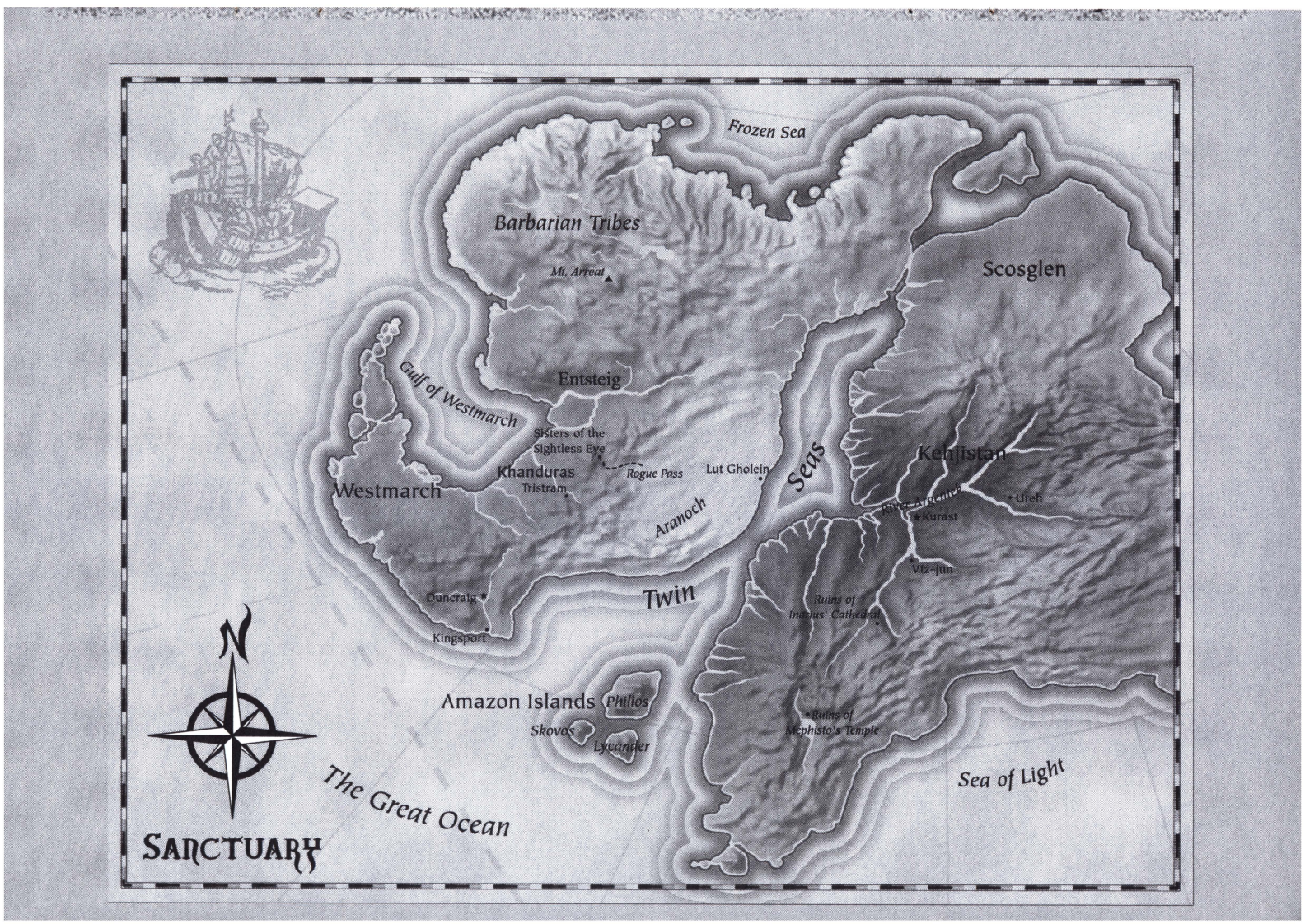
Der namenlose Mann saß allein unter seiner Eingangstür und murmelte in verschiedenen Sprachen vor sich hin, von denen viele seit Jahrhunderten nicht mehr gesprochen wurden. Er hatte einen dunklen Reisemantel übergeworfen, dessen Kapuze sein Gesicht verbarg. Als er sich zu mir umdrehte, beleuchtete der Feuerschein seine gequälte Miene und zeigte das verzerrte Antlitz eines Mannes, der nicht mehr er selbst war. Scharlachrotes Feuer glomm in seinen Augen, und ein unheimliches rotes Licht pulsierte unter der Kapuze. Die Wunde an seiner Stirn war aufgeplatzt ... und ich glaubte zu sehen ... nein, wahrscheinlich hatte nur das Licht der regen Phantasie eines alten Mannes einen Streich gespielt.

Ich fragte ihn, ob es ihm gut ginge, doch er murmelte nur weiter. Das Schauspiel beunruhigte mich zutiefst, und gerade hatte ich beschlossen, ihn allein zu lassen und Hilfe zu holen, als er plötzlich wie aus einem Schlaf zu erwachen schien und mit einer eiskalten Stimme sprach, die mein Herz mit einem lähmenden Grauen erfüllte. „Die Zeit ist gekommen, diesen Ort zu verlassen. Meine Brüder warten im Osten auf mich. Ihre Ketten binden sie nicht mehr." Damals hatte ich noch keine Ahnung, wovon er sprach. Wir hatten alle geglaubt, er sei ohne Familie. Aber da ich sah, dass er wieder zu Verstand gekommen war, beschloss ich, mich zurückzuziehen und ihn ruhen zu lassen. Tatsächlich graute mir in diesem Augenblick vor ihm, und ich wollte nur seinem sengenden Blick entfliehen. Ich sollte ihn niemals wiedersehen.

Unser namenloser Held verließ Tristram schon am nächsten Tag. Heimlich brach er zum Pass im Osten auf und nahm nur einen Rucksack mit Proviant und sein starkes Schwert mit. Ich kann nur vermuten, wonach er suchte. Kurz nach seiner Abreise wurden unsere schlimmsten Alpträume wahr. Die dämonischen Diener der Hölle kehrten nach Tristram zurück.

Als einziger noch Überlebender bringe ich nun diese Zeilen zu Papier. Ich konnte den üblen Bestien viele Nächte entkommen, weiß aber, dass meine Zeit knapp wird. Warum sie zurückgekommen sind und so viele Unschuldige niedergemetzelt haben, werde ich wohl nie erfahren. Ich weiß nur eines mit Sicherheit: dass ihr Erscheinen irgendwie mit der Abreise des Namenlosen in Zusammenhang steht ... Ich habe dies alles in der Hoffnung aufgeschrieben, dass jemand diese Zeilen finden und versuchen wird herauszufinden, was sich hier tatsächlich zugetragen hat. Ich gehe davon aus, dass mein Leben bald zu Ende sein wird, aber vielleicht können meine Aufzeichnungen verhindern, dass andere Dörfer, andere Länder von derselben Tragödie befallen werden. Ich werde hier bleiben, bis Hilfe eintrifft oder die Kreaturen mich zuletzt doch vernichten. Der Himmel stehe mir bei. Selbst nach allem, was geschehen ist, bringe ich es nicht fertig, diesen Ort des Grauens zu verlassen.

Sucht den namenlosen Wanderer. Findet heraus, wonach er sucht. Ich fürchte, Tristram ist nur das erste von vielen Dörfern, die von dem Bösen heimgesucht werden, das er bekämpfen wollte.


Frozen Sea
Barbarian Tribes
Mt. Arreat
Scosglen
Gulf of Westmarch
Entsteig
Sisters of the Sightless Eye
Rogue Pass
Lut Gholein
Khanduras
Tristram
Westmarch
Seas
Kehjistan
Aranoch
Ureh
Kurast
Vtz-jun
Twin
Duncraig
Kingsport
Ruins of Inarius' Cathedral
Amazon Islands
Philios
Skovos
Lycander
Ruins of Mephisto's Temple
Sea of Light
The Great Ocean
N
SANCTUARY

DIE WELT VON SANKTUARIO

Die Ankunft der Drei bedeutete eine Zeit des beispiellosen Bösen in der Geschichte von Sanktuario. Die Katastrophe, die ihrer Ankunft auf dem Fuß folgte, brachte ungeheure Veränderungen über die Welt, als die Drei ihre höllischen Kräfte entfesselten. Diese Diener des Bösen brachten große Zerstörungen über die Länder von Sanktuario. Was nicht von der Ankunft des Bösen verzehrt wurde, wurde oft von den Auswirkungen der resultierenden chaotischen Kräfte verdreht und verändert. Viele heimische Geschöpfe, die die Welt bevölkerten, wurden zu bösen und niederträchtigen Zerrbildern ihrer natürlichen Gestalt. Eine Welt, die einst die uneingeschränkte Entwicklung und Expansion der Menschheit förderte, wurde zu einem Ort, wo nur die Stärksten überleben konnten. Die westlichen Königreiche, die Wüsten von Aranoch und die Dschungel von Kehjistan waren die Regionen, die unter der Ankunft der drei Großen Übel in der Welt der Sterblichen am meisten litten.

Unnatürliche Kräfte des Bösen beeinflussen die meisten, wenn nicht gar alle Geschöpfe von Sanktuario zumindest in einem gewissen Maße. Viele haben Kreaturen außerhalb ihres natürlichen Lebensraumes gesehen, wo sie den Günstlingen der Hölle hilfreich waren. Ein Anblick, der umso häufiger wird, je näher man der Brutstätte des dämonischen Adels kommt. Größere Dämonen rufen diese Tiere an ihre Seite, um sich selbst zu schützen. Diese mächtigen Monster verfügen über tödliche Kräfte und tauchen zuzeiten in Regionen auf, wo man sie nie vermutet hätte. Reisender, sei auf der Hut!

Die westlichen Königreiche

Zwischen den Barbarenländern im Norden und den weiten Wüsten im Osten liegen die bergigen, grünen Waldländer der westlichen Königreiche. Die westlichen Königreiche bestehen aus drei Regionen: Entsteig, Khanduras und Westmark. Die kleineren, autonomen Königreiche darin haben spezielle Regeln von Protokoll und Etikette entwickelt, weshalb viele die westlichen Königreiche als die zivilisiertesten Länder betrachten. Derart schwärmerische Meinungen stehen in überraschendem Kontrast zum geringen Alter der Reiche. Die westlichen Königreiche waren lange Zeit das Ziel von Kaufleuten und friedlichen Reisenden, aber in letzter Zeit haben interne Kämpfe sie zu einem beliebten Treffpunkt von Söldnern und anderen, fragwürdigeren Besuchern gemacht.

Die westlichen Königreiche sind bekannt für ihre üppigen Wälder, die auf dem fruchtbaren Boden und im feuchten, milden Klima des Landes bestens gedeihen. Solche gewaltigen Kiefern- und Fichtenwälder, solche dichten Eiben- und Eschenwälder sucht man ansonsten in ganz Sanktuario vergeblich. Das reichliche, feine Holz der Wälder wird für den Hausbau und die Herstellung von landwirtschaftlichen Werkzeugen und Waffen zur Kriegführung benutzt. Die Schwestern vom Verborgenen Auge, die in der Provinz Entsteig zu Hause sind, sind berühmt für die Bogen, die sie aus diesen Bäumen herstellen.

Aber in dem Maße, in dem sich die Schatten über Sanktuario senken, verändern sich auch die westlichen Königreiche. Die einst wohlbekannten Geschöpfe, welche die Wälder bevölkerten, sind zu verkommenen, aggressiven Versionen ihrer selbst geworden. Holzfäller haben mehrere der folgenden Tiere gesehen und Zeugnis davon abgelegt, damit Reisende und Helden gleichermaßen besser auf eine Begegnung mit diesen widerlichen Kreaturen vorbereitet sind:

Blutfalken

Diese geflügelten Monster entstammen Nestern, die die Wildnis verseuchen, und greifen Reisende an, indem sie unerwartet auf sie herabstoßen. Nach dem Angriff ziehen sie sich rasch zurück; man kann die Schwärme nur ausrotten, wenn man schnellstens die Nester vernichtet. Sowohl Faulkrähen als auch Schwarze Greifer wurden in den Regionen von Entsteig gesichtet.

Dornendämonen

Stacheln zur Abwehr zieren die Rücken dieser gefährlichen Tiere. Alle Arten von Dornendämonen können ihre Stacheln über eine große Entfernung abfeuern, höher entwickelte Varianten verfügen über eine schnellere Feuergeschwindigkeit und neigen dazu, Salven abzufeuern. Von mindestens zwei Unterarten, Stachelratten und Dornenbestien, weiß man, dass sie ihre Stacheln auch abfeuern, wenn sie nicht angegriffen werden. Karawanen, die zum Jägerpass reisten, haben mehrfach von Angriffen dieser aggressiven Monster berichtet.

Wendigo

Diese großen und behenden Geschöpfe trifft man am häufigsten in der Wildnis an, aber es wird auch berichtet, dass sie in den Höhlen und Dungeons der westlichen Königreiche hausen. Es ist traurig; früher lebten Gargantua, Untier und Yeti (eine Abart des Wendigo) friedlich neben den Menschen her und gingen, wenn möglich, jedem Kontakt aus dem Weg. Die schlimmen Auswirkungen des Chaos haben sie jedoch verändert; inzwischen sind sie reizbar und greifen mit heftigen, gefährlichen Hieben ihrer enormen Krallen an. Werden sie provoziert, geben sie erst auf, wenn sie ihren Gegner besiegt haben oder selbst gefallen sind. Nur wenige Überlebende können von einem wütenden Wendigo berichten, aber die wenigen, die überlebten, sind sich darin einig, dass es nichts Grauen erregenderes gibt als die Schreie dieser wütenden Bestien, wenn sie angreifen.

Killerkobs

Diese dämonischen Kobolde sind in jüngster Zeit häufig in den Wäldern der westlichen Königreiche anzutreffen. Sie sind klein und tückisch, und viele glauben, wenn diese Wesen sich in großen Zahlen zusammenrotten, könnten sie mühelos einige der kleineren Ortschaften der Region unterwerfen. Glücklicherweise scheint Feigheit ein Wesensmerkmal dieser Gattung zu sein, und sie ziehen sich rasch zurück, wenn sie einen Artgenossen im Kampf fallen sehen. Killerkobs neigen zwar dazu, Rudel zu bilden, aber bisher wurden nur kleine Lager gefunden, die keinerlei soziale Organisation erkennen ließen. Auch sind wilde Gerüchte über abtrünnige Schamanenpriester im Umlauf, die die Lager von Killerkobs anführen sollen und angeblich über die Macht verfügen, sie von den Toten wieder zu erwecken, doch für diese Gerüchte gibt es bisher keine glaubwürdigen Bestätigungen. Schlächter und Dunkle Kreaturen, die zäheren Vettern der Killerkobs, wurden ebenfalls näher an den Rändern der Zivilisation gesehen, was darauf hindeutet, dass der Einfluss der Brüder stärker sein könnte als bisher vermutet.

Abtrünnige Jägerinnen

Dass ein Teil ihrer Schwesternschaft vom Übel korrumpiert wurde, ist wahrscheinlich die schlimmste Scheußlichkeit, die die überlebenden Jägerinnen ertragen müssen. Der Anblick ihrer eigenen Schwestern, die im Dienste des Gegners gegen sie marschieren, treibt die Schwesternschaft in tiefe Verzweiflung. Die abtrünnigen Schwestern werden selten allein angetroffen und ziehen es vor, in Gruppen anzugreifen. Viele der verderbten Schwestern haben ihr Geschick im Umgang mit Distanzwaffen vergessen oder sind so von der Wut der Hölle besessen, dass sie blindlings jede Waffe ergreifen, die zur Hand ist.

Ziegenmänner

Diese abscheulichen Dämonen wurden in zahlreichen Regionen Sanktuarios und der westlichen Königreiche gesehen. Die Mutationen des Bösen sind halb Mensch, halb Ziege und gelten als die übelste Form höllischer Willkür. Einst waren sie auf die dunkelsten Labyrinthe beschränkt, aber heute streifen sie durch die Wildnis und wagen sich immer weiter an die Siedlungen der Menschen heran. Sie gehen aufrecht wie Menschen, besitzen aber die Köpfe gehörnter Ziegen, haben Paarhufe und können mit Kriegsgerät umgehen. Sie sind listenreich und arbeiten zusammen, um organisierte Clans zu bilden, die die Wünsche ihrer teuflischen Befehlshaber erfüllen. Ihre Kraft ist immens, und es wird behauptet, dass einige der mächtigeren Clans die Lager der höher stehenden Dämonen der Hölle bewachen.

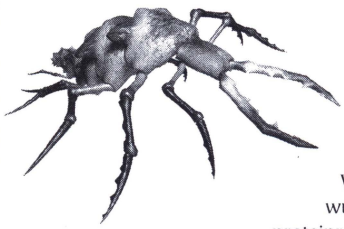
Die Grossen Wüsten von Aranoch

Der Tamo-Gebirgszug, der an der Ostgrenze der westlichen Königreiche verläuft, dient als natürliche Barriere für diese Provinzen. Die Berge sind an den meisten Stellen unpassierbar und von ausgedehnten und üppigen Wäldern bedeckt. Diese Wälder bilden einen schroffen Kontrast zu den öden Wüstenländereien, die jenseits davon, im Osten, liegen: den ebenen, lebensfeindlichen Sandwüsten von Aranoch.

Die Wüsten von Aranoch, die das unwirtlichste Klima der Welt ihr Eigen nennen, fordern jedes Jahr zahlreiche Menschenleben. Nur die robustesten und bestausgebildeten Nomaden überleben länger als ein paar Stunden in dieser sengend heißen Umgebung. Dieses weite Wüstenland besteht überwiegend aus endlosen, einsamen Landstrichen mit vereinzelten, besonders gut angepassten Pflanzen und Bäumen. Wasser ist eine Seltenheit in den Sanddünen von Aranoch, Dürreperioden können Berichten zufolge Jahre dauern. Das Klima dieser Wüste reicht von lebensfeindlicher Hitze im Sommer bis zu trockenen, bitterkalten Winden in Winternächten.

Die am westlichen Ufer des Zwillingsmeeres gelegene Stadt Lut Gholein, das Juwel der Wüste, konnte in der unbarmherzigen Umgebung von Aranoch jedoch trotzdem blühen und gedeihen. Die meisten führen das auf die Küstenlage der Stadt und den florierenden Handel mit den Königreichen im Osten und Westen zurück. Zwar haben einige Gruppen von Nomaden Wege gefunden, in der tödlichen Wüste zu überleben, doch die meisten halten sich von der Sandeinöde fern.

Die Gefahren von Aranochs einzigartiger tödlicher Umwelt suchen ihresgleichen. Wenige Geschöpfe könnten in einer derart unfruchtbaren Umwelt existieren, aber einigen besonders zähen Tierarten ist es gelungen. Diese ungewöhnlichen Bestien, die durch das Chaos nach der Ankunft der Großen Übel verdorben und verdreht wurden, sind Furcht erregend mächtig:



Sandwürmer

Die Sandwürmer, die aufgrund ihrer Grabfähigkeit so genannt werden, sind eigentlich Arthropoden und keine Würmer. Diese Insekten bildeten einst die karge Diät für diejenigen, die in den Wüstenregionen lebten. Die Eier wurden gesammelt und zu einem proteinreichen Brei verarbeitet. Dieser Brei wurde zu den trockenen Nahrungsmitteln gereicht, die in der Region natürlich vorkamen, und erhöhte Nährwert und Geschmack der Mahlzeiten. Inzwischen aber sind Eier, Larven und auch das Fleisch erwachsener Tiere von Gift durchdrungen. Ausgewachsene Tiere speien sogar eine giftige Substanz, die für ungeschützte Haut nicht nur giftig, sondern obendrein ätzend ist. Das chitinartige Exoskelett

eines ausgewachsenen Wurms ist nur schwer zu durchdringen, doch hat man ihn erst einmal durchbohrt, ist das Geschöpf leicht zu töten.

Sandwürmer können sich in die Erde eingraben und lauern dort häufig auf potenzielle Opfer. Dieselbe Fähigkeit machen sie sich zunutze, um rasch jeder Gefahr auszuweichen. Dann lassen sie sich Zeit, bis ihre Wunden verheilt sind, um anschließend an anderer Stelle über unvorsichtige Wanderer herzufallen.

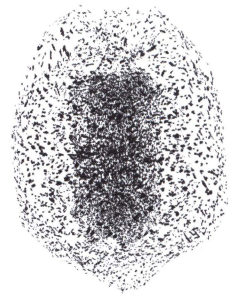
Springer

Diese lästigen Kreaturen bevölkern die Wüstenregionen in großer Zahl. Zwar weiß man von der Existenz anderer Spezies, aber die Wüstenspringer sind die am weitesten verbreitete Art. Springer verdanken ihren Namen ihrer enormen Sprungkraft. Kein Wunder, dass diese extrem behänden Geschöpfe nur schwer zu treffen sind. Springer sind vielseitige Tiere, und die Wüstenvariante besitzt einen extrem verlangsamten Stoffwechsel, der Wasserverbrauch und -speicherung auf ein Minimum reduziert. Die lebensfeindliche Umgebung von Aranoch verzeiht jedoch keine Fehler, und so lassen diese Geschöpfe niemals eine Gelegenheit aus, zu fressen oder trinken. Rudel, die eine potenzielle Mahlzeit erspähen, verlassen ihre Ruhestätte und rotten sich zusammen, um ihre Beute mit großer Hartnäckigkeit zur Strecke zu bringen.

Geierdämonen

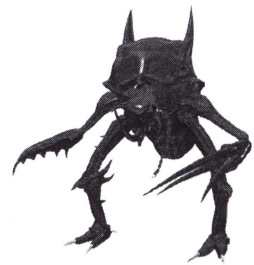
Geierdämonen, die man für mutierte Nachkommen der großen, einheimischen Geier hält, die einst in der Wüste zu Hause waren, haben nur ein Ziel, nämlich Sterbliche, die ihren Weg kreuzen, zu töten und zu verschlingen. Die riesigen Geier früherer Zeiten waren überwiegend Aasfresser, die nur Tote oder Sterbende anfielen. Heute sind sie verdorben und kreisen auf der Suche nach lebender Beute über der Wüste. Mit ihren rasiermesserscharfen Schnäbeln und Klauen können sie tiefe Wunden zufügen; eine Gruppe dieser Dämonen kann ein Opfer im Handumdrehen zur Strecke bringen. Im Flug kann man sie unmöglich ins Visier nehmen, aber um anzugreifen, müssen die Geier landen, und am Boden sind sie verwundbar.

Schwärme



Die extremen Temperaturen von Aranoch treiben viele Geschöpfe in unterschiedliche Stufen des Wahnsinns. Das gilt selbst für hirnlose Insekten. Unter dämonischem Einfluss rotten sich große Zahlen von Insekten oftmals zu ungeheuren wirbelnden Schwärmen zusammen. Diese Schwärme stechender, beißender und blutsaugender Insekten verzehren alle Lebewesen auf ihrer Bahn. Insektenschwärme sind schwer anzuvisieren und gegen die meisten Angriffe gefeit. Sie greifen schnell an und lassen sich nicht so leicht verscheuchen. Ihre Stechangriffe rauben häufig die Ausdauerkraft, was es im Kampf noch schwerer macht, ihnen zu entkommen.

Käferdämonen

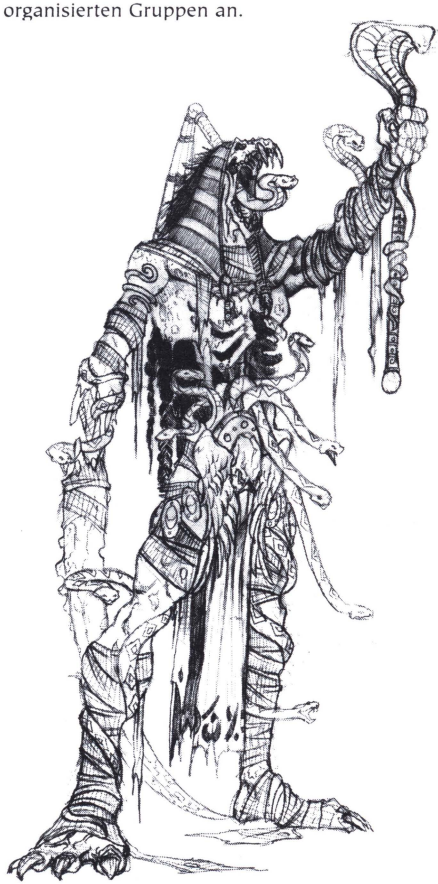


Ein mutierter Käfer der Region; nur die Hölle selbst konnte ein derart abscheuliches Geschöpf hervorbringen. Käferdämonen sind große, bewegliche Insekten, die ihre Gegner blitzschnell verfolgen und umzingeln. Bei Berührung geben diese Dämonen eine heftige elektrische Ladung ab, die für die meisten Angreifer tödliche Folgen hat. Es ist gefährlich, diese Monster ohne Distanzwaffen oder ausreichende Widerstandskraft gegen Blitze anzugreifen.

Säbelkatzen

Säbelkatzen bilden eine Rasse zweibeiniger, intelligenter Wesen mit vielen katzenhaften Zügen. Einst fand man diese Katzenwesen in den Dschungeln von Kehjistan, wo sie regen Handel mit den dortigen Städten betrieben. Zwar betrachtete man sie zu allen Zeiten als verschroben und wenig vertrauenswürdig, doch hatten die Säbelkatzen nie bedrohliches Verhalten gegenüber menschlichen Ansiedlungen erkennen lassen. Heute jedoch streifen marodierende Banden dieser Katzen durch die Wüsten von Aranoch. Viele Leute geben ihnen die Schuld am Verschwinden ganzer Karawanen.

Einige erleuchtete Weise glauben, dass diese Kreaturen heraufbeschworen oder auf andere Weise in großer Zahl mittels höllischer Kräfte nach Aranoch gebracht wurden. Säbelkatzen greifen mit Schwertern, Spießen und Peitschen an und indem sie Elixiere schleudern. Sie sind ungeheuer schnell und finden großen Gefallen an der Jagd. Sie weichen selten zurück und greifen im Allgemeinen in großen, gut organisierten Gruppen an.



Kehjistan und Kurast

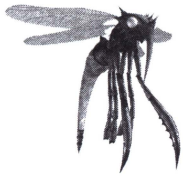
An der Ostküste des Zwillingsmeeres liegen die smaragdgrünen Dschungel von Kehjistan. Vor mehreren tausend Jahren wurden Jäger und Sammler von Kehjistans üppigen, fruchtbaren Regenwäldern mit ihrer Vielzahl von Tieren angelockt. Doch das war nicht alles; aufgrund der geographischen Lage existierte eine Vielzahl von Knotenpunkten magischer Energie in Kehjistan, und mit der Zeit spürten alle, denen geheimnisvolle Kräfte angeboren waren, diese Energie und scharten sich in Gruppen zusammen, um diese speziellen Regionen zu bevölkern. Dort wurden auch die ursprünglichen Magier-Clans, die Vizjerei, die Ennead und die Ammuit, gegründet. Unglücklicherweise ist die Geschichte von Kehjistan alles andere als friedlich, und in den Magier-Clan-Kriegen wurden die Clans beinahe vernichtet.

Geographisch beansprucht Kehjistan fast ein Drittel der östlichen Hemisphäre Sanktuarios. Dank einer durchschnittlichen Niederschlagsmenge von über neunhundert Zentimetern pro Jahr besitzt Kehjistan die größten Regenwälder der bekannten Welt. In diesen riesigen Dschungeln entspringt der Fluss Argentek, der längste und breiteste Strom von Sanktuario. Hunderte kleinerer Flüsse und Nebenflüsse durchziehen die üppigen tropischen Wälder, bis sie sich schließlich mit dem mächtigen Argentek vereinen. Kräuterkundige und Alchimisten schätzen die Regenwälder wegen ihrer ökologischen Vielfalt. Bis in jüngste Zeit kamen diese Weisen aus weiter Ferne, um die seltenen Pflanzen und Tierarten, die dort beheimatet sind, zu sammeln und zu studieren. Inzwischen ist es in dem Dschungel jedoch viel zu gefährlich für Abstecher, geschweige denn, um dort zu wohnen. Ganze Dörfer, ja sogar Kleinstädte wurden ausgelöscht. Inzwischen verbreitet sich auch die Kunde, dass Kurast, die derzeitige Hauptstadt von Kehjistan, von den Mächten der Hölle belagert wird und sich nur mit Hilfe von starken magischen Barrieren schützen kann, deren Kraft allerdings stetig schwindet.

Die wenigen Berichte, die aus diesem belagerten Gebiet den Weg in die freie Welt finden, schildern häufig schreckliche Kreaturen:

Riesenspinnen

Mehrere Arten gigantischer Arachniden bevölkern die Dschungelregionen von Kehjistan. Eine der tödlichsten Spinnenarten, die Giftspinne, findet man nicht weit von der Stadt Kurast entfernt. Selbst in ihrer größten Form waren diese gigantischen Arachniden nie ein nennenswertes Problem für die Bewohner der tropischen Regenwälder. Doch die Großen Übel haben sie verändert, und inzwischen machen die Spinnen in großer Zahl Jagd auf Menschen. Diese Kreaturen sind im höchsten Maße giftig, ihr Biss für gewöhnlich tödlich. Trotz ihrer Verteidigungsmöglichkeiten fliehen sie häufig, wenn sie verletzt werden, und spinnen manchmal Netze, um Verfolger zu behindern und darin einzuwickeln.



Riesenmoskitos

Die schwüle, feuchte Atmosphäre der Regenwälder von Kehjistan ist die ideale Umgebung für Fliegen- und Moskitolarven. Nach heftigen Regenschauern bilden sich Pfützen stehenden Wassers, die den ausgewachsenen Tieren ausgezeichnete Möglichkeiten bieten, ihre Eier zu legen. Manche Moskitos, die man hier findet, sind riesig und haben Flügelspannweiten bis zu einem Meter zwanzig. Glücklicherweise begegnet man den größeren Varianten weitaus seltener als ihren kleineren Vettern.

Riesenmoskitos, landläufig „Blutsauger" genannt, sind bekannte Krankheitsüberträger. Ihre enorme Größe macht sie zu leichten Zielen für Hand- oder Schusswaffen. Die Insekten können einem Opfer rasch das Blut aussaugen, was zu einem raschen Verlust von Ausdauer führt und ein Entkommen fast unmöglich macht. Für sich allein sind die Blutsauger meist nicht tödlich. Lauern jedoch noch andere Gefahren in der Nähe, saugen die Blutsauger einem Opfer die Ausdauerkraft aus, während andere Geschöpfe sich zum tödlichen Schlag nähern.

Tentakelbestien

Tentakelbestien sind eine Gattung im Wasser beheimateter Reptilien, die die Flüsse des Dschungels von Kehjistan bevölkern. Reisende sollten extrem vorsichtig sein und sich besonders in der Nähe von Tümpeln, Bächen oder Flüssen vor diesen Kreaturen hüten. Luftbläschen, die an die Oberfläche einer Wasserstelle steigen, sind ein sicheres Anzeichen, dass unten eine Tentakelbestie lauert. Diese Reptilien bieten einen Furcht einflößenden Anblick und sind außerdem extrem gefährlich. Sie sondern giftigen Speichel ab, den sie mit unvorstellbarer Wucht aus den Mäulern schleudern, sodass ihre Opfer häufig davon umgestoßen werden. Ab und an arbeiten Gruppen von Tentakelbestien zusammen, wobei eine mit ihrem giftigen Speichelgeschoss die Beute ins Maul der anderen „schießt".

Fetisch

Fetische hausen von jeher im Dschungel. Es handelt sich dabei um schamanistische Geschöpfe, die mit Messern von der Größe ihrer eigenen Körper angreifen, manchmal auch mit Blasrohrpfeilen. Die kleinen, intelligenten Geschöpfe, bekanntermaßen Kannibalen, stehen mit den Mächten der Hölle im Bunde. Einzeln sind Fetische schwach und leicht zu töten. Wenn sie jedoch in Massen angreifen, stellen sie eine echte Bedrohung dar. In Begleitung eines Schamanen sind sie doppelt gefährlich, da ihre Schamanen die Gabe der Wiederbelebung besitzen, also die Fähigkeit, ihre gefallenen Artgenossen von den Toten wieder auferstehen zu lassen. Schamanen sitzen nicht selten auf den Schultern eines geringeren Fetischs. Zweifellos glauben sie, dass dieser Eindruck enormer Größe sie gefährlicher erscheinen ließe.

Dornendrescher

Die überwiegend aus Holz bestehenden Dornendrescher sind die uralten Beschützer der Dschungelländer. Trotz ihrer Kraft und riesigen, mit Stacheln und Dornen besetzten Arme wurden auch sie von den Großen Übeln verdorben. Ihre jetzt glasigen, leblosen Augen sprechen von tiefer Sorge unter dem lodernden, von der Hölle geschürten Hass.

Die Untoten

Diese in allen Ländern von Sanktuario verstreuten wandelnden Ausgeburten der Hölle dehnen den infernalischen Einfluss auch auf das Reich der Sterblichen aus, denn in jüngster Zeit sind dahingeschiedene Menschen und Tiere wieder auferstanden, um die Lebenden erneut anzugreifen und zu terrorisieren.

Diese Toten sowie die Seelen der Verstorbenen sind verdorben und korrumpiert und von einem Hass auf alles Lebende erfüllt, der sich jeglichem Verständnis entzieht. Die Untoten verabscheuen die Lebenden und trachten nur danach, warmes Fleisch und Blut zu verzehren.

Es ist bereits so weit gekommen, dass alle, denen ihr Leben lieb ist, die sterblichen Überreste ihrer dahingeschiedenen Familienmitglieder und Haustiere zerstückeln und verbrennen, denn in diesen gefährlichen Zeiten muss man auf Nummer Sicher gehen.

Es folgen Beschreibungen einiger bekannter Arten von lebenden Toten:

Zombies

Zombies sind die niedersten unter den Untoten. Sie machen den größten Teil der Wildnis der westlichen Königreiche unsicher und suchen die Gräber und Grüfte von ganz Sanktuario heim. Zombies dienen der Dunkelheit in blinder Ergebenheit und greifen mit bloßen Händen an. Sie bewegen sich langsam, aber mit unerbittlicher Zielstrebigkeit, und trachten danach, das Fleisch der Lebenden zu verzehren. Es sind einfältige Geschöpfe, die man leicht überlisten kann, aber in großen Gruppen können sie den Unvorsichtigen besiegen.

Skelette

Die Skelette, ungestüme untote Krieger, trachten nicht danach, das Fleisch der Lebenden zu verzehren, sondern nur, ihren Opfern das Leben zu rauben. Skelette verfolgen ihr Ziel unerbittlich, sind schneller als Zombies und verfügen über einen Funken Intelligenz, was man daran ersehen kann, dass sie Waffen verwenden. Diese knochigen Untoten wurden mit Schwertern, Keulen, Bogen und sogar Rüstungen sowie Schilden gesehen und sind häufig mit der Bewaffnung ausgerüstet, mit der sie gefallen sind. Noch schrecklicher sind die belebten Skelette dahingegangener Magier, die den Beweis antreten, dass selbst die Toten über die Kräfte der Magie gebieten können.

Gespenster

Gespenster sind ätherische, stoffliche Manifestationen gequälter Seelen aus den Abgründen der Hölle. Von Sterblichen werden diese Schatten häufig auch „Geister" oder „Böse Geister" genannt, und sie sind von einem verzehrenden Hass auf die Lebenden, die nicht leiden müssen, erfüllt. Gespenster hausen oft in den finstersten Dungeons und Kerkern, da sie entweder von den dort gespeicherten Schmerzen und Qualen angezogen werden oder von mächtigen Magiern gerufen und gebunden wurden, um als widerwillige Wächter zu dienen. Diese ätherischen Geschöpfe können durch feste Gegenstände hindurchgehen. Kontakt mit einem Gespenst kann einem Sterblichen rasch alle Lebenskraft rauben. Zauberer und andere auf Energie angewiesene Sterbliche können nicht nur ihre Gesundheit verlieren, sondern sind danach häufig schutzlos, da ihr Mana rasch aufgesogen wird, um den spirituellen Durst dieser verdammten Seelen zu löschen.

Mumie

Die Bewohner von Aranoch üben seit langer Zeit die Kunst aus, ihre Toten zu erhalten. Als Geste der Ehrerbietung den Toten gegenüber balsamieren Priester die Verstorbenen mit konservierenden Flüssigkeiten ein, wickeln sie in speziell behandelte Tücher und begraben sie in Gräbern unter dem Wüstensand. Man glaubt, dass die Mumifizierung den Verstorbenen im nächsten Leben zum Vorteil gereicht. Ein mumifizierter Körper kann Fleisch und Sehnen über Hunderte, sogar Tausende von Jahren behalten.

Durch Mephistos Machenschaften wurden diese verehrten Toten heraufbeschworen und mit den Seelen böser Dämonen gebunden, um die Reihen seiner Armee der Untoten zu füllen. Mumien sind von ewigem Hass auf die Lebenden erfüllt und stärker und besser für den Kampf gerüstet als Zombies, die aufgrund ihrer fortgeschrittenen Verwesung schwach und anfällig sind. Mumien bewegen sich langsam, können aber kräftige Hiebe austeilen, die aufgrund der zum Einbalsamieren verwendeten Chemikalien nicht selten giftig sind. Wenn Mumien stürzen, platzen sie häufig aus den Nähten ihrer Stoffhüllen und hinterlassen eine giftige Wolke, die die Lebenden besser meiden sollten.

Diablo II

Spiel-Design

Blizzard North

Projekt- und Design-Leitung

Dave Brevik, Erich Schaefer, Max Schaefer

Verantw. Produktionsleitung

Mike Morhaime

Produktionsleitung

Matt Householder

Produktion

Kenneth Williams

Technische Produktion

Michael Huang

Design

Stieg Hedlund

Programmierung – Leitung

Rick Seis

Programmierung

Pete Brevik, Jon Morin, Tyler Thompson, Steven Woo, Ted Bisson, Mike Scandizzo, Doug McCreary, Peter Kemmer, Jonathan Stone, Peter Hu, Jason Regier, Divo Palinkas, Jesse McReynolds, Doron Gartner

Charaktergrafik – Leitung

Phil Shenk

Charaktergrafik

Michio Okamura, Kelly Johnson, Chris Root, Michael Dashow, Bob Steele, Cheeming Boey, Evan Carroll, Eric Sexton, Anthony Rivero, John "The Kid" Kubasco, Kris Renkewitz, Patrick Tougas, Ben Haas

Hintergrundgrafik

Ben Boos, David Glenn, Alex Munn, Alan Ackerman, Fredrick Vaught, Marc Tattersall, Mark Sutherland

Musik

Matt Uelmen

Sound-Design

Scott Petersen, Jonathan Stone, Matt Uelmen

Zusätzliche Soundeffekte

Joseph Lawrence

Level-Design

Grant Wilson, Stefan Scandizzo, Derek McAuley

Zusätzliches Spiel-Design

Eric Sexton

Story und Dialoge

Stieg Hedlund, Matt Householder, Phil Shenk, Kurt Beaver, Bob Vieira

Story-Konzept und Script-Bearbeitung

Chris Metzen

Produktionsmanagement

Karin Colenzo

Netzwerk-Administration und technischer Service

Joe Morrissey

Produktionsassistenz

Charlotte Grant

Blizzard Entertainment

Produktionsleitung

Bill Roper

Produktion

Mark Kern

Battle.net- & Welt-Programmierung

Carl Chimes, Mike Scandizzo, Peter Hu, Pat Wyatt, Mike O'Brien

Programmierung

Brian Fitzgerald

Angriffsteam

Mike Morhaime, Mark Kern, Bill Roper, Eric Dodds, Chris Sigaty, Ian Welke, Rob Pardo, Geoff Fraizer, Ted Park, Allen Adham

Technisches Angriffsteam

Mike Morhaime, Mark Kern, Mike O'Brien, Pat Wyatt, Isaac Matarasso, Adrian Luff, Rob Bridenbecker, Carl Chimes

Spezial-Angriffsteam des Präsidenten

Bill Roper, Frank Gilson, Brian Fitzgerald, Carl Chimes

Spielbalance-Team Irving

Kevin Beardslee, Shane Dabiri, Eric Dodds, Geoff Fraizer, Dave Hale, Mike Heiberg, Scott Mercer, Chris Millar, Ted Park, Dean Shipley, Jeremy Smith

Battle.net- & Welt-Netzwerk-Programmierung

Adrian Luff

Handbuch-Design & Layout

Peter Underwood, Mark Kern, Chris Sigaty, Chris Metzen

Handbuch-Grafik

Ben Boos, Evan Carroll, Samwise Didier, Chris Metzen, Alex Munn, Phil Shenk

Video-Regie

Matt Samia

Video-Produktion

Scott Abeyta

Video-Bearbeitung

Joeyray Hall

Video-Animation – Leitung

Harley Huggins

Video-Script

Matt Samia, Chris Metzen, Harley Huggins, Joeyray Hall, Paul Limon

Video-Design – Leitung

Nick Carpenter

Video-Grafik/Animation

Scott Abeyta, John Burnett, Nick Carpenter, John Chalfant, Jeff Chamberlain, Jay Hathaway, Paul Hormis, Harley Huggins, Paul Limon, Matthew Mead, Matt Samia, Mark Skelton, Patrick Thomas, Tharyn Valavanis

Technische Video-Grafik

John Burnett, Paul Hormis, Tharyn Valavanis

Video-Musik

Jason Hayes, Glenn Stafford

Zusätzliche Orchestrierung

Andrea Pessino

Video-Sound-Design

Glenn Stafford, Jason Hayes, Tracy Bush, Tami Donner, Victor Crews

Sprecher – Video (englische Version)

Frank Gorshin (Marius), Milton James (Baal), James Harper (The Wanderer & Tal Rasha), Ed Trotta (Tyreal), Paul Eiding (Mephisto)

Video-Angriffsteam

Stieg Hedlund, Phil Shenk, Matt Householder, Scott Petersen

Sprecher-Casting-Agentur (englische Version)

Donald Paul Pemrick, Dean E. Fronk, Rick Briar

Dialogregie (englische Version)

Jason Hayes, Chris Metzen

Sprecher-Casting (englische Version)

Jason Hayes, Matt Householder, Chris Metzen, Bill Roper, Stieg Hedlund, Tom Keegan

Sprachbearbeitung (englische Version)

Tami Donner, Jason Hayes, Scott Petersen

Sprachaufnahme (englische Version)

Rich Seitz

Sprecher (englische Version)

Larry B. Scott (Paladin), Liana Young (Sorceress), Michael McConnohie (Necromancer & Warriv), Jessica Straus (Amazon), David Jean Thomas (Barbarian), Eve Brent (Akara), Glynnis Talken (Kashya), Tiffany Hayes (Charsi), Brian George (Gheed, Drognan, & Alkor), Michael Gough (Cain), Lani Minella (Andariel & Blood Raven), Nina Minton (Flavie), Martitia Palmer (Fara), Roz Witt (Atma), Tony Pope (Elzix & Guard), James Harper (Griez), Frank Gorshin (Lysander), Deam Bristow (Meshif), Jim Killeen (Jerhyn), Castulo Guerra (Geglash), Ed Trotta (Tyrael & Izual), Jennifer Smithee (Asheara), Fredrick Bloggs (Ormus), Bernie Wilkens (Hratli), Carrie Gordon (Natalya), Paul Eiding (Narrator & Mephisto), Bill Roper (Diablo & Hadriel), And the Blizzard North players: Cheeming Boey, Evan Carroll, Michael Dashow, Derek McAuley, Doug McCreary, Scott Petersen, Michael Scandizzo, Stefan Scandizzo, Max Schaefer, Eric Sexton, Sheriff Jon Stone, Matt Uelmen

Qualitätssicherung – Management

John Lagrave

QS-Test – Projektleitung

Ian Welke

QS-Test – Projektleitungsassistenz

Joe Frayne

QS – Technik-Programmierung

Frank Gilson

QS-Team – Leitung

Christian 'Skullder' Arretche, Roger Eberhart, David K Fried, Carlos 'Eschuta' Guerrero, Jason 'Pagan' Hutchins, Brian 'Doc' Love, Matthew Morris, Mike Murphy, Justin Parker, Derek Simmons

Spieltest

Bo Bell, Connor James Franklin Brandt, James Chadwick, Ryan Creasey, Les Douglas, Michelle Elbert, Ron Frybarger, Gary Gibson, Katt Jean, Ed Kang, Damon Kilcoin, Josh Kurtz, Jeff Ockerman, Matt Sanders, Michael Smith, Omari Valentine

Zusätzlicher Test

Zach Allen, Todd Allison, Magid Ahmadi Kashani, Dave Fleischmann, Shawn Ingram, Joe Kim, Yong Kim, Joe Lee, Kelly Stover

Kompatibilitäts-Test

Victor Larson, Mark Moser, Brandon Riseling

Netzwerk-Sicherheitsberatung

Redline Games, Inc.

James E. Anhalt III, Carl Chimes

Support-Dienste – Leitung

Robert Bridenbecker

Technischer Support – Managementassistenz

John Schwartz

Online-Support

Pat Nagle, Kevin Jordan, Mick Yanko, Alen Lapidis, Mark Downie, David Nguyen, Collin Smith

Technischer Support

Michael Barken, Thor Biafore, John Hsieh, Jason Schmit, Daniel Choe

Lokalisierung – Produktion

Flavie Gufflet, Louis Mutter, Matt Householder, Chris Sigaty, Paul Cooke, Ken Williams

Globalisierungsmanagement

Louis Mutter

Lokalisierung – Projektleitung

Mike Loftain

Lokalisierung – Programmierung

Jason Chiu, Chris Yoshimura, Damien Monaghan, Steve Woo, Anthony Fitzgerald, David Doheny, Kevin Boyle

Lokalisierung – QS

Fiachra Synnot, David Hickey, Andy Clark, Charles Shepherd, Steve Thompson, Jan Wagner, Thorsten Kiefer, Markus Rafflenbeul, Aurélien Mehdi, David Picco, Fabrice Lochon, Jose R. Pascual

Lokalisierung – Support

Nabil Debira, Veronica Pajuyo

Lokalisierung – Grafik & Design

Bill Sweeney, Caroline Peelo, Joeyray Hall

Informations-Technologie

Jeremy Smith, Hung Nguyen, Kirk Mahony, Mike Hale

Büro-Administration

Christina Cade, Karin Colenzo, Jamie Neveaux, Linda Bailey

Öffentlichkeitsarbeit

Susan Wooley-Sams, Lisa Pearce, Tony Gervase

Web Team

Geoff Fraizer, Mike Huang, Ted Park, John Schwartz

Business-Development & Operations

Paul Sams, Isaac Matarasso, Kenneth Williams, Melissa Edwards

Rechtsberatung

Eric Roeder, Kevin Crook, Rod Rigole, Will Glenn

Marketing & Kreativ-Dienste

Neal Hubbard, Stewart Weiss, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Neal Johnson

U.S. Sales

Randy Brown, Mark Iverson

Internationale Sales

Christophe Romboz, Jean-Daniel Pages, Hubert Larenandie

Direktverkauf

Rob Beatie, Kim Chaudhry

Herstellung

Bob Wharton, Tom Bryan, Jaime Chavez

Rekrutierung

Bernie Wilkens, Fred Wallace

Battle.net-Hosting-Partner

AT&T, DACOM, Exodus, Telia

Zweites Spielbalance-Team

John Cash, Jeff Chow, Kyle Harrison, Scott Hartin, Brandon Idol, Tom Jung, Twain Martin, Dan Moore, Bill Petras, Gary Platner, Duane Stinnet, Justin Thavirat, Peter Underwood

Directors of Dunsel Development

Frank Pearce, Alan Dabiri

Dank geht an

Wendy Brevik, Jennie Brevik, Katie Brevik, Johanna Carroll (Schaefer), Richard & Sandra Schaefer, Megan Williams, Candi Strecker, Nicola Householder, Karin Colenzo, Anna-Marcelle Okamura, Amber Okamura, Megan Okamura, Rick Seis, Dad & Mom Colenzo, Andrea Thelen, Shelley Cooper, Paige Nittler, Karen Weiss, Bernadete Sexton, Stephen Hu, Alan Hu, Johnathon Root, Caralee Schaefer, die wunderschöne Kris Brevik, Denise Hernandez, Talia Ehrlich, Kyle Matthews, Christina Shenk, Liz Scandizzo, Kelly Regier, John Tavish & Natalie Fay, die Idaho-Crew, Grace und Christina Huang, Erica Juhn, Residential Computing at Berkeley, Professor Allan Cruse, Bruder John Keck, Myra Rivero, Shannon Kelly, Mike McBrine, Lynn & Ernest Brown, Zeno Dickson, Rosemary Morrissey, Rebecca Owen, Tim Hunter, Flying Hands Massage, Hyla Lacefield, Diane Kodama, Brad Mason, Betty Morin, Tom Ricket, Yun-Fong Loh, Nezumi, die Boey-Family & Nok, Chan Kuan Chean, Cheeming's Homies, Friends of Bill W., Miles Inada, Kira England-Carroll, Fil DeAngelis, Big Idea Girl, Everquest, The Office Park Gym, Naps, Jerry Garcia, Philip K. Dick, Isaac Asimov, Scott Kurtz, Tom at EBX, Mad Mixers, Napster, Chris Rock, Noam Chomsky, The Sunday Night Game, Chevrolet, LMCTF & Loki's Minions, Sluggy Freelance, The Poxy Boggards, Mind Control Software, Mego Micronauts toys, McFarlane Toys, TO GO, Pancho Villa, Piazza's, the Sex-Ball, Arthur Guinness, Gottlieb Daimler, Karl Benz, Bongo & Clyde, Scarlet & Apollo, Littles & Baby, Leroy & Tyson, Ring of a Thousand, The Discreet guys, Shawn Stiener, Kevin Blaker, Scott Ryan, Dave Campbell, & Eric Pinkle, Edwin Braun at Cebas, Beau Perschall at Digimation, Ivan Kolev...Shag Hair, Stephanie Samia, Melissa Huggins, Jo Anne Carpenter, Greg Dale, Laura Clifton, Elizabeth Skelton, Tara Thomas, John and Gai Burnett, Sheryl „Swak" Narahara, Shelly „Saucy" Tasher, Lori Limon, Fred und Josephine Hormis, David Fincher, Mike und Anne Chamberlain, Jeremy Appelbaum. Ganz besonderer Video-Dank geht an: die Ramones, Suzanne Di Piazza, George Clinton and Parliament Funkadelic, Nuclear Rabbit, Ray the Soda Guy, Jean-Marie Messier, Eric Licoys, Agnes Touraine, Luc Vanhal, Andy Bond, Cameron Buschardt, James Anhalt, Jeff Strain, Paula Duffy, Todd Coyle, Danny Kearns, Ralph Becker, Marie-Cecile Pineau, Fabrice Gibelan, Frederic Tibout, Michael Fuller, Karine Augoyat, Treff Laplante und an den ganzen Rest ...

Besonderer Dank geht an

Hubert Joly

Bob and Jan Davidson

Wir von Blizzard möchten uns vor allem bei unseren Familien für ihre ungeheure Geduld und die Unterstützung bedanken, die sie uns in den vielen Jahren, in denen wir an diesem Projekt arbeiteten, entgegen gebracht haben. Danke.

„Liebling, ich bin zu Hause!"

SERVICELEISTUNGEN

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 / 99 40 35 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

www.blizzard.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 ***Rund um die Uhr***

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm" genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung" genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Außerdem verfügt das Programm über eine Multiplayer-Funktion, die es bis zu [___] Spielern gestattet, per registrierter Version des Programms gleichzeitig zu spielen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Versions" bzw. „abgeleitete Versionen" genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor" genannt) , der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien" genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets" (spezielle Applikationen) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.

C. ie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals" des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders" des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programms stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen

Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend" ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetzt. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER Havas Interactive Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEIGGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDEINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER –FUNKTIONSSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRUCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.
Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.

GRUNDLEGENDE SPIELSTEUERUNG

ESC – Schaltet das ESC-Menü ein und aus und beendet andere Menüs.

Linke Maustaste – Führt je nach Situation unterschiedliche Aktionen aus:

- Klicken Sie auf einen Punkt am Boden, um zu diesem Punkt zu gehen.
- Klicken Sie auf ein Monster, um es mit der Fertigkeit anzugreifen, die Sie der linken Maustaste zugeordnet haben.
- Klicken Sie auf ein Monster und HALTEN Sie die Maustaste GEDRÜCKT, um es weiterhin anzugreifen, bis Sie die Maustaste wieder loslassen oder das Monster tot ist.
- Gegenstände vom Boden, dem Inventar oder dem Gürtel werden aufgenommen oder dort abgelegt.
- Schreine, Türen und Truhen werden benutzt.
- Interaktionen mit NPCs – Sprechen, handeln, spielen, anheuern, identifizieren oder verzaubern.

Rechte Maustaste – Führt je nach Situation unterschiedliche Aktionen aus:

- Die gerade der rechten Maustaste zugeordnete Fertigkeit wird mit einem angewählten Ziel benutzt.
- Ein angewähltes Elixier wird getrunken.
- Eine Schriftrolle bzw. ein Foliant wird aktiviert.

Pfeiltasten – Verschieben die automatische Karte.

KONFIGURIERBARE SPIELSTEUERUNG

H – Schaltet den Hilfe-Bildschirm ein und aus.

A (oder C) – Schaltet den Charakter-Attribute-Bildschirm ein und aus.

B (oder I) – Schaltet den Rucksack-Inventar-Bildschirm ein und aus.

P – Schaltet den Party-Bildschirm ein und aus.

M – Schaltet das Nachrichten-Logbuch ein und aus.

Q – Schaltet das Quest-Logbuch ein und aus.

ENTER – Öffnet und schließt während des Spiels die Chat-Einblendung.

Tab – Schaltet die automatische Karte ein und aus.

POS1 – Zentriert die automatische Karte auf den Spieler.

T – Schaltet den Fertigkeitenbaum-Bildschirm ein und aus.

S – Schaltet das Fertigkeiten-Menü für die Maustasten ein und aus.

F1 bis F8 – Stellt die zugeordnete Fertigkeit für die linke oder rechte Maustaste bereit. Die Fertigkeiten werden folgendermaßen zugeordnet: Öffnen Sie das Fertigkeiten-Menü, und schieben Sie den Mauszeiger über die Fertigkeit, der Sie ein Tastaturkürzel zuweisen möchten. Drücken Sie das gewünschte Tastaturkürzel, während der Mauszeiger über dem Icon der entsprechenden Fertigkeit steht.

^ -- Öffnet und schließt das Fenster für Gürtel, die größer als 1x4 sind.

1, 2, 3 und 4 – Benutzt den Gegenstand in diesem Gürtel-Platz.

STRG – Zum Rennen gedrückt halten.

R – Automatisches Rennen wird ein- und ausgeschaltet.

Umschalttaste – Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie eine Maustaste drücken, um die entsprechende Fertigkeit anzuwenden, während Sie stehen bleiben.

ALT – Markiert alle Gegenstände, die auf dem Boden liegen.

Leertaste – Schließt alle oben erwähnten Bildschirme und Einblendungen und bringt Sie zum Spiel zurück.

Ziffernblock – Sprach-Kommunikation. Schalten Sie NUMLOCK für die folgenden Tasten ein:

0 – Der Spieler-Charakter sagt: „Helft mir!"

1 – Der Spieler-Charakter sagt „Folgt mir!"

2 – Der Spieler-Charakter sagt: „Für Euch!"

3 – Der Spieler-Charakter sagt: „Danke."

4 – Der Spieler-Charakter sagt: „Tut mir Leid!"

5 – Der Spieler-Charakter sagt: „Tschüss."

6 – Der Spieler-Charakter sagt: „Stirb."

Mausrad aufwärts – Scrollt aufwärts durch alle Fertigkeiten, die den Tastaturkürzeln F1 bis F8 für die rechte Maustaste zugeordnet wurden.

Mausrad abwärts – Scrollt abwärts durch alle Fertigkeiten, die den Tastaturkürzeln F1 bis F8 für die rechte Maustaste zugeordnet wurden.

N – Löscht Textnachrichten.

DRUCK – Speichert den Bildschirminhalt in Ihrem D2-Verzeichnis unter dem Namen „screenshotX.jpg".

Z – Schaltet die Bilder aller Party-Mitglieder ein und aus.

www.blizzard.de

DIABLO™ II

S0020433 DEUTSCH

© 2000 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Diablo ist ein Warenzeichen und Blizzard Entertainment und Battle.net sind in den USA und/oder anderen Ländern Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Dolby und das doppelte D-Symbol sind Warenzeichen des Dolby Laboratory.

Das Benutzen dieser Software unterliegt den Bedingungen der mitgelieferten Endnutzer-Lizenz-Vereinbarung. Sie müssen diesen Bedingungen zustimmen, bevor Sie dieses Produkt benutzen dürfen. Das Benutzen des Battle.net unterliegt der Zustimmung zu den Bedingungen der Battle.net-Nutzungs-Vereinbarung.

* Das kostenlose Spielen über das Battle.net erfordert Zugang zum Internet. Der Spieler zahlt lediglich die üblichen Internetkosten.